260 SEITEN!

Deutschland € 14,95 Österreich € 16,90 Schweiz SFR 25,80

retro* GAMER

SPEZIAL 1/2018

ZU GEWINNEN



MINI NES
MINI SNES
U.V.M.



DIE BESTEN SPIELE

Erinnerungen, Pixel Art und Reports zu Spielehits wie **Legend of Zelda**, **Super Mario Bros.** oder **Metroid**



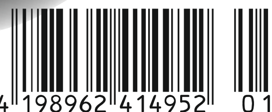
NINTENDO NES & SNES



ALLES ÜBER NINTENDOS LEGENDÄRE 8- UND 16-BIT-KONSOLEN

Superstar Mario, Entwicklungsstory, geheime Spieleperlen u.v.m.

IM HEFT Super Mario World ● Donkey Kong ● Life Force ● Bomberman ● The Legend of Zelda – A Link to the Past ● Fire Emblem ● Ghosts 'N Goblins ● Super Mario Bros. ● Shadowrun ● Excite Bike ● Metroid ● Castlevania ● Ice Hockey ● Digger T. Rock ● Double Dragon II ● Mega Man ● Super Metroid ● Starfox ● Gradius 3 ● Super Castlevania IV ● Secret of Mana ● Kirby's Dream Land 3 ● Metal Marines ● F-Zero ● Super Mario Kart u.v.m.



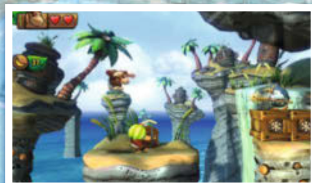


DONKEY KONG IST ZURÜCK!

FUNKY NEW MODE

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE





ERLEBE EIN AFFENSTARKES JUMP'N'RUN!



SPIELE ALLEINE ODER IM LOKALEN MULTIPLAYER!



Handheld-Modus



Tisch-Modus



TV-Modus

© 2018 Nintendo

Nintendo



LIEBE RETRO-FANS

Willkommen zum ersten konsolenspezifischen Sonderheft von **Retro Gamer**! Schon dem Commodore 64 haben wir ja bereits ein Sonderheft gewidmet, jetzt sind Nintendos **NES** und **SNES** dran – auf 260 vollgepackten Seiten. Egal, ob ihr damals schon NES/SNES-Fans wart oder lieber am Heimcomputer respektive an einer Sega-Konsole gespielt habt: Es war unmöglich, nichts von der Nintendo-Konkurrenz mitzubekommen: Donkey Kong, Super Mario und Link wurden in Rekordzeit zu Ikonen, die man auch jenseits der Nintendo-Welt kannte.



Dieses Sonderheft besteht aus drei Teilen: Im ersten stellen wir euch die Geschichte von Nintendo und widmen uns umfangreich dem Phänomen „Mario". Die beiden größeren Heftteile kümmern sich dann voll um das Nintendo Entertainment System respektive das SNES. Wir rekapitulieren deren Entwicklung inklusive Problemen und Überraschungen. Vor allem aber stellen wir die wichtigsten Spiele vor, mal als kurze Erinnerungen, mal als umfangreiche Historien. Auch Außenseiter-Spiele und die 2016 sowie 2017 erschienenen, emulatorbasierten Konsolen **Classic Mini NES** und **Classic Mini SNES** werden natürlich mit Seiten bedacht.

Langjährige Retrogamer-Leser könnten viele der Artikel wiedererkennen: Die Mehrzahl ist bereits früher schon einmal erschienen. Wir haben aber nicht nur zusätzliche Artikel geschrieben oder aus dem Englischen übersetzt, sondern auch über die Hälfte der liebevoll ausgewählten Beiträge überarbeitet. Relative Jahresangaben wurden korrigiert, neue Erkenntnisse eingebaut, Screenshots ausgetauscht.

Einige Beispiele: Natürlich wird in diesem Sonderheft nirgendwo über die „kommende NX-Konsole" von Nintendo gemutmaßt. Selbstverständlich prognostizieren wir der WiiU keine steile Karriere mit zig Launch-Superhits – die Konsole wird längst nicht mehr hergestellt, und ihr massiver Misserfolg ist allgemein bekannt. Vom Mini NES oder Mini SNES wusste vor 2016 noch niemand, jetzt aber schon, also können wir an passender Stelle darauf verweisen. Und wir munkeln auch nicht mehr von einem „nie erschienenen" **Starfox 2**, wenn es mittlerweile eben doch offiziell erschienen ist. Auch sonst haben wir kleine Layout- oder Text-Modernisierungen vorgenommen und nicht zuletzt das erst vor wenigen Monaten erschienene **Super Mario Odyssey** an mehreren Stellen eingebaut (und einen kleinen Test dazu beigesteuert).

Wir sind jedenfalls ziemlich sicher, nicht nur für beinharte Nintendo-Fans ein attraktives Paket geschnürt zu haben – und ein bisschen was zu gewinnen gibt es auch.

Viel Spaß beim Schmökern
Euer Retro Gamer Team









retro GAMER SPEZIAL 1/2018

ALLES ZU NINTENDOS 8- UND 16-BIT-KONSOLEN



MARIO & NINTENDO

006 Die Geschichte von Nintendo
Wie konnte ein Spielzeug-Hersteller zum Konsolen-Schwergewicht werden?

014 Die Mario-Story
Jeder kennt ihn, viele lieben ihn: Wir widmen Mario einen Schwerpunkt

022 Die 25+1 besten Super-Mario-Momente
Die Mario-Serie und ihre „25+1" wichtigsten Features und Momente

041 Super Mario Odyssey
Test des neuesten Super-Mario-Abenteuers für Nintendo Switch



NES

042 NES
Unser großer 8-Bit-Heftteil beginnt mit einer Beschreibung des Phänomens NES

044 Als Grau herrschte
Wie Nintendo voll auf das NES setzte – aber Europa dabei vergaß

050 Classic Mini NES
Retro kann so klein und schnuckelig sein: Wir testen das Mini NES

052 NES-Historie: Die Außensicht
Bekannte Spiele-Entwickler verraten ihre persönlichen NES-Erinnerungen

060 NES-Historie: Die Insider-Sicht
Die NES-Story erzählt vom Chefdesigner der Konsole, Masayuki Uemura

070 Ghost'n Goblins
Pixel-Perfektion: Wir zelebrieren die Sprite-Kunst des 8-Bit-Klassikers

072 Donkey Kong
Einer der größten Automaten-Erfolge eroberte auch das NES

074 Robocop
Viele NES-Fans liebten *Robocop* – doch warum war der Held so gestreckt?

078 Life Force
Auch als *Salamander* bekannt, brachte *Life Force* Arcade-Action aufs NES

080 Super Mario Bros.
Nostalgische Erinnerungen an die Frühzeit unseres liebsten Hüpfhelden

082 Bomberman
Einfaches Spielprinzip, endloser Spaß – das war *Bomberman*

084 Legend of Zelda (1)
In unserem Expertenwissen-Report verraten wir alles über *Legend of Zelda*

090 Legend of Zelda (2)
Eine persönliche Rückerinnerung an Links erstes Abenteuer

092 Fire Emblem
Wieso *Fire Emblem* besser war als vergleichbare Taktik-Rollenspiele

094 Excite Bike
Unsere große Rückschau auf das famose Motorrad-Spiel

102 Ice Hockey
Japanische Konsole und typisch amerikanische Sportart – eine starke Kombi

104 Castlevania
Wer wird denn gleich die Peitsche schwingen, nur weil Dracula lauert?

106 Metroid
Die Geschichte des Spiels, das uns erst ganz am Ende etwas enthüllte…

114 Dragon Quest IV
Eines der vielen gelungenen Rollenspiele für Nintendos 8-Bitter

116 Digger T. Rock
Im Making Of erfahrt ihr, wie das Höhlen-Plattformspiel entstand

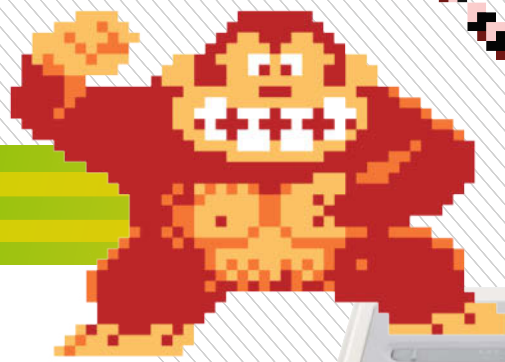
120 Double Dragon II: The Revenge
Im Kinderzimmer prügelten wir uns, bis es nicht mehr ging

122 Famicom Disk System
Wir stellen Perlen für das im Westen fast unbekannte Gerät vor

126 Mega Man
Pixel-Perfektion: Die schönsten Sprites der beliebten 8-Bit-Serie

128 Die besten NES-Spiele
Natürlich ist die Auswahl subjektiv, aber ihr werdet vieles davon mögen









SNES

138 SNES
Wie es Nintendo schaffte, das SNES trotzt Verspätung zu etablieren

140 Die 16-Bit-Kraftpaket
Vor 25 Jahren und acht Monaten kam das Super NES nach Deutschland

150 SNES-Retro-Inspektion
Wie es Nintendo schaffte, das SNES trotz „Verspätung" zu etablieren

154 Classic Mini SNES
In höherer Auflage erschienen als das Mini NES, und jedes Spiel ein Hit

160 Super Mario World
Pixel-Perfektion: Die wunderschönen Spielfiguren von Super Mario World

162 Super Metroid
Mit Bravour gelang dem dritten Teil der Metroid-Serie der Sprung auf 16 Bit

168 Zelda – A Link to the Past (1)
Michael Hengst erinnert sich gerne an eines der besten Zeldas zurück

170 Zelda – A Link to the Past (2)
Wir spüren dem „Triforce der Götter" (so der Originaltitel) nach

178 Super Mario Kart
Was als Spin-off zu Super Mario begann, ist längst eine epische Serie

186 Star Fox
Süße Helden und fiese Gegner: Wieso Nintendo Tiere ins All schickte

192 Interview mit Jez San
Der bekannte Entwickler über Starfox und andere Nintendo-Projekte

198 Gradius 3
Ein Jahr nach seinem Spielhallen-Debüt portierte Konami es fürs SNES

200 Super Castlevania IV (1)
Masahiro Ueno erschuf quasi ein Remake des ersten Castlevania

206 Super Castlevania IV (2)
Unser Autor wirft einen anektdotischen Blick zurück aufs Spiel

208 Secret of Mana
Gerade erst erschien ein Remake, doch wir stellen euch das Original vor

216 Kirby's Dream Land 3
Trotz der Kirby-Fans im Westen gab es Dream Land 3 lange nur als Import

218 Shadowrun
Eines der besten SNES-RPGs hatte mit Fantasy nichts am Hut

224 Metal Marines
Knut Gollert verrät euch, was ihn an Metal Marines faszinierte

226 F-Zero
Heute schwer vorstellbar, wurde es uns damals schwindelig beim Rasen

234 Romancing SaGa 2
Der fünfte SaGa-Teil im liebevollen Rückblick von Michael Hengst

236 Super-Famicom-Außenseiter
Tolle Spiele, die es nur als Import in den Westen geschafft haben

240 SNES-Außenseiter
Unbekannte Perlen für das Super Nintendo Entertainment System

244 Die besten SNES-RPGs
Kein 16-Bit-Gerät hatte so viele starke RPGs – dies sind die besten

250 Top 25 SNES-Spiele
Aus der riesigen Auswahl wählen wir die 25 Toptitel aller SNES-Zeiten





256 Verlosung
Hier könnt ihr ein Nintendo Classic Mini NES und mehr gewinnen

RETRO-GAMER-GEWINNSPIEL



Die Geschichte von Ninten



Nintendo ist das bekannteste Videospiel-Unternehmen der Welt und hat eine lange Geschichte hinter sich. Mit ihr wollen wir dieses Sonderheft beginnen.

Viele Firmen haben in den vergangenen Jahrzehnten ihr Glück als Konsolenhersteller versucht. Ob nun Atari, Philips oder Sega, sie alle mussten wieder die Segel streichen. Aktuell befinden sich die Konsolen dreier namhafter Firmen auf dem Markt, aber nur eine von ihnen mischt – ihre Anfänge in den Spielhallen mit eingerechnet – fast von Beginn an im Business mit. Die Rede ist natürlich von Nintendo, denen spätestens mit ihrem *Donkey Kong*-Automaten der Durchbruch gelang.

Die Dominanz des japanischen Herstellers war Ende der 80er und Anfang der 90er so groß, dass der Name Nintendo tatsächlich als Synonym für Spiele und Konsolen verwendet wurde. Unfehlbar ist Nintendo trotzdem nicht: Während Geräte wie das SNES, der Game Boy und die Wii Erfolge feierten, von denen die Konkurrenz meist nur träumen konnte, leisteten sie sich auch immer wieder Fehltritte wie den Virtual Boy. Nichtsdestotrotz bleibt Nintendo eine der einflussreichsten Firmen der Branche. Alleine die Verkäufe sprechen für sich: Mehr als 670 Millionen ihrer Konsolen und Handhelds sowie 4,23 Milliarden ihrer Spiele wanderten bisher über die Ladentheke.

Derzeit arbeitet Nintendo, mit der Wii U in der aktuellen Konsolengeneration wenig erfolgreich, bereits an ihrer nächsten Hardware mit dem Codenamen NX. Zusätzlich wurde erst kürzlich die Social-App Miitomo für Mobilgeräte veröffentlicht, Nintendos erster eigener Schritt auf die Smartphones. Der Zeitpunkt scheint uns ideal zu sein, einen Blick auf die Geschichte des Unternehmens zu werfen.

Vor den Spielen

Einen Namen in der Videospieleindustrie machte sich Nintendo erst, als auch Firmen wie Sega, Namco, Taito und Atari auf den Markt traten. Doch Nintendo ist viel älter. „Nintendo wurde im Jahr 1889 als Hersteller von Spielkarten gegründet", konstatiert Erik Voskuil. Er betreibt den englischsprachigen Blog Before Mario, der sich auf die frühe Geschichte Nintendos spezialisiert hat. Ins Leben gerufen wurde die Firma von Fusajiro Yamauchi in Kyoto. Die ersten rund 70 Jahre konzentrierte sie sich ausschließlich auf die Produktion von Hanafuda-Spielkarten

In den 50ern leitete das Unternehmen Fusajiros Enkel Hiroshi. Der erkannte schnell, dass man allein mit Spielkarten nicht stark wachsen konnte. Um zumindest die Vielfalt zu steigern, schloss er einen Vertrag mit Disney, woraufhin Nintendo auch deren Motive auf ihre Karten drucken durften. Einbrechende Verkäufe in den 60ern erforderten aber endgültig ein Umdenken. „Nintendo brauchte Wachstum und ver- ▶

Nintendos Hauptfiguren

Ohne diese Personen wäre es nicht dasselbe Nintendo.



FUSAJIRO YAMAUCHI

■ Yamauchi gründete Nintendo im 1889 als Spielkarten-Hersteller. Die Firma wuchs schnell und expandierte ins nahe Osaka. Yamauchi trat 1929 aus dem Unternehmen aus und überließ seinem Schwiegersohn Sekiryo Kaneda das Geschäft. Er starb 1940 an einem Schlaganfall.



HIROSHI YAMAUCHI

■ Der Enkel von Fusajiro Yamauchi wurde 1947 zum dritten Präsidenten der Firmengeschichte. Er war es, der das Unternehmen von Spielkarten weg in Richtung Videospiele lenkte.



SHIGERU MIYAMOTO

■ Der Designer gleich mehrerer Kultspiele wie *Super Mario, Zelda* und *Star Fox* trat dem Unternehmen 1977 bei. Seinen Durchbruch feierte er mit dem Automaten-Hit *Donkey Kong.*



GUNPEI YOKOI

■ Yokoi war gleich für mehrere Verkaufsschlager von Nintendo verantwortlich. Anfangs erfand er noch Spielzeuge, später entwickelte er die Game-&-Watch-Reihe, den Game Boy und viele Spiele.



MINORU ARAKAWA

■ Hiroshi Yamauchis Schwiegersohn gründete und leitete Nintendo of America und trug mit dazu bei, dass das NES im Westen zum Erfolg wurde. Wegen ihm heißt Jumpman heute Mario.



HOWARD LINCOLN

■ Lincoln half Nintendo 1981 in einem Gerichtsfall gegen die Universal Studios. 1983 trat er dem Unternehmen bei, 1994 wurde er zum Vorsitzenden. Heute ist er der Chef des Baseball-Teams Seattle Mariners.



SATORU IWATA

■ Angefangen hatte Iwata als Programmierer bei HAL Laboratory, ehe er 2000 bei Nintendo anfing. Schon zwei Jahre später wurde er zum Präsidenten. Er verstarb am 11. Juli 2015 an Krebs.



TATSUMI KIMISHIMA

■ Nintendos aktueller Präsident war von 2002 bis 2006 Präsident von Nintendo of America. Er ist bereits seit 2000 im Unternehmen und stammt ursprünglich aus dem Bankwesen.

▶ suchte sich dafür an diversen, teils sehr kurzlebigen Geschäftsfeldern – darunter auch Instant-Reis, ein Taxiunternehmen und die Eröffnung eines Love Hotels", fährt Erik fort. Den ersten Schritt in die heutige Richtung leitete dann in den 60ern Gunpei Yokoi ein. „Mit dem Eintritt von Yokoi ins Unternehmen stellte Nintendo die ersten eigenen Spielzeuge her. Das waren die ersten Ansätze von Produktdesign, wie es die Firma bis heute praktiziert."

„Es war kein Wunder, dass Yokois Designphilosophie von Nintendo begeistert aufgenommen wurde. Seine Erfindungen verkauften sich millionenfach. Auf der einen Seite förderten sie damit das Wachstum der Firma, auf der anderen Seite war die Entwicklung weiterer Ideen gesichert." Als Yokoi seinen ersten Bestseller, die Ultra Hand, entwarf, war er noch ein bescheidener Wartungstechniker. Es handelte sich um ein simples Plastikspielzeug, mit dem man Gegenstände greifen konnte. Sie war das erste Nintendo-Produkt, das sich mehr als eine Million Mal verkaufte. Getoppt wurde es von der nächsten Idee, der Baseball-Wurfmaschine Ultra Machine.

Die nun folgende Ära von Nintendo strotzte nur so vor Innovationen. Yokoi erdachte Produkte für alle Altersgruppen. Der Love Tester von 1969 richtete sich etwa an junge Paare, die mit diesem Gerät angeblich die Stärke ihrer Partnerschaft testen konnten. Mit den Lightgun-Pistolen hatte es Nintendo eher auf japanische Kinder abgesehen, die zu Hause gerne Cowboy spielten. Trotz anfänglichen Erfolgs sorgten diese Produkte allerdings nicht für die erhoffte lang anhaltende finanzielle Stabilität.

Doch dann kam die Revolution der TV-Spielgeräte ins Rollen – und dank ihrer Vorliebe für elektronisches Spielzeug sicherte sich Nintendo 1974 gleich die Vertriebsrechte an der Magnavox Odyssey. Drei Jahre später brachte Nintendo mit dem Color TV Game 6 die erste eigene Konsole heraus. Zu diesem Zeitpunkt trat auch einer der bis heute wichtigsten Mitarbeiter Nintendos ins Unternehmen ein: Shigeru Miyamoto. Als er 1977 anfing, hatte er gerade sein Studium beendet. Eine seiner ersten Aufgaben lautete, das Gehäuse für eine der Varianten des Color TV-Game zu entwerfen.

Eroberung der Spielhalle

Das erste Vorantasten Nintendos im Bereich der Heimkonsolen war sicherlich ein großer Schritt, mehr Geld war zu dieser Zeit allerdings in den Spielhallen zu holen. *Space Invaders, Pac-Man* und Co. waren reine Gelddruckmaschinen, weshalb es Yamauchi auf diesen lukrativen Markt abgesehen hatte. Grün hinter den Ohren war Nintendo auf diesem Gebiet allerdings nicht mehr. Nintendos erste Spielhallen-Geräte kamen wie Ataris *Pong* Anfang der 70er heraus. Es handelte sich aber nicht um richtige Videospiele, sondern elektromechanische Lightgun-Geräte, auf denen Videos abliefen. Diese originellen Spiele basierten auf Nintendos eigenen frühen Lightguns für den Heimgebrauch.

Der erste richtige Spielhallen-Titel der Firma war *EVR Race* von Genyo Takeda, der heute noch in der Technologieabteilung von Nintendo angestellt ist. Daraufhin folgten Klone von *Breakout* und *Space Invaders*. Der ersehnte Erfolg wollte sich aber nicht einstellen. *Radar Scope* aus dem Jahr 1979 hätte dann fast das Ende für Nintendos Arcade-Ambitionen bedeutet. In Japan lief das Spiel zwar ordentlich, doch in Amerika – und genau dort wollte Yamauchi groß rauskommen – floppte es gnadenlos.

Bevor Nintendo nun aber Gefahr lief, auf Dutzenden unverkaufter Automaten von *Radar Scope* sitzen zu bleiben, kam Yamauchi auf eine Idee. Er beauftragte den relativ unerfahrenen Miyamoto, ein neues Spiel zu entwerfen, um die Automatengehäuse weiterzuverwenden. Dessen *Donkey Kong* wurde zum Hit. Erik hält fest: „*Donkey Kong* war sehr wichtig. Es war ein riesiger Arcade-Schlager, der das Unternehmen aus dem Nichts auf der ganzen Welt bekannt machte. Das Spieldesign von Miyamoto war enorm einflussreich. *Donkey Kong* war der erste Plattformer mit einem springenden Hauptcharakter – ein Hauptcharakter, der sich in den folgenden Jahren zu einer der größten Kultfiguren der Spielegeschichte entwickelte."

Die goldenen Jahre

Donkey Kong war für Nintendo der Wendepunkt: Auf dem größten Videospielmarkt der Welt, dem der USA, wurde damit das japanische Unternehmen auf einen Schlag bekannt. Schnell folgten Umset-



» Erste Erfolge mit Videospielen feierte Nintendo mit der Game-&-Watch-Reihe und Mini-Spielautomaten.



» Zu Zeiten des NES war Nintendo ein Synonym für Videospiele. « ERIK VOSKUIL

zungen für damals beliebte Heimkonsolen, die die Bekanntheit von *Donkey Kong* und dessen Machern weiter steigerten.

Nach wuchtigen Automaten wollte Nintendo als Nächstes Spiele im Hosentaschenformat herstellen. Inspiriert von einem Geschäftsmann, der während einer Zugfahrt unentwegt auf seinem Taschenrechner tippte, ohne damit aber etwas zu berechnen, entwickelte Yokoi im Jahr 1980 die Game-&-Watch-Reihe. Obwohl in den Geräten nur eine primitive LCD-Technik zum Einsatz kam und die Spiele einen geringen Umfang hatten, wurden sie zum Hit.

Zwischen 1980 und 1991 konnte Nintendo mehr als 80 Millionen Einheiten absetzen, Firmen wie Tiger und Bandai überfluteten mit Kopien zusätzlich den Markt. „Viele Unternehmen produzierten plötzlich batteriebetriebene Handhelds, die meist auf rudimentäre Displaytechniken wie Gittern aus LED-Lichtern setzten", erzählt Paul Machacek von Rare. „Die Grafiken auf den LCD-Bildschirmen von Nintendo waren zu Teilen fest auf dem Display integriert anstatt berechnet zu werden, dafür zogen sie einen aber gleich ins Spiel. Die Produktreihe mit den doppelten Screens erinnert aus heutiger Sicht stark an den DS, damals war das ein wirklich futuristisches Design."

Erik ergänzt, dass vor allem das gute Gameplay für den Erfolg der Game-&-Watch-Geräte verantwortlich zeichnete: „Sie wurden so lange getestet und angepasst, bis ein spaßiges und herausforderndes Spiel herauskam. Das Grafikdesign und das optische Äußere spielten ebenfalls eine Rolle. Die Geräte sahen toll aus und hatten ein richtig gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Die Käufer fühlten sich von den Geräten angezogen und wollten immer mehr von ihnen haben." Die Game-&-Watch-Reihe ist darüber hinaus aber auch für eine weitere Innovation bekannt: das digitale Steuerkreuz, auch D-Pad genannt. Eingeführt wurde es 1982 mit der Umsetzung von *Donkey Kong*, seitdem wurde es mehr und mehr zum unverzichtbaren Accessoire eines ordentlichen Spielecontrollers.



» [NES] *Super Mario Bros.* war ein Systemseller für das NES.

Mit diesem Erfolg im Rücken wollte Nintendo ihr Glück mit einer neuen Heimkonsole versuchen. Der Family Computer, bekannter unter dem Namen Famicom, erschien in seinem Heimatland Japan 1983 – also zu der Zeit, in der der gesamte Videospielmarkt im Westen zusammenzubrechen drohte. Der Videospiel-Crash war aber in Japan nicht zu spüren, sodass das Famicom unbeschwert seinen Siegeszug antrat. Am Ende des nächsten Jahres war es die beliebteste Heimkonsole Japans. „Nintendos First-Party-Titel waren ein klarer Pluspunkt – *Super Mario Bros., Zelda, Metroid*. Und dazu noch viele fantastische Spiele von Drittherstellern, ob nun *Final Fantasy, Dragon Quest* und *Mega Man*", schwärmt Erik.

Als Nintendo jedoch bekannt gab, dass sie ihr Famicom 1985 als NES auch im Westen veröffentlichen wollen, hielten viele das für eine verrückte Idee. Aufgrund des Videospiele-Crashs waren Heimkonsolen quasi vom Markt verschwunden, das Vertrauen der Kunden in die Technik zerstört. Nintendo aber traute sich und dominierte kurz darauf mit dem in NES umgetauften, optisch weniger verspielten Gerät auch den US-Markt.

Zu dieser Zeit gingen die Japaner auch eine Partnerschaft mit dem kleinen UK-Studio Rare ein. Paul ist seit 1988 bei Rare angestellt und verrät uns: „Wann immer Spiele von außen in das Studio gebracht wurden, ermutigten die Rare-Gründer – die legendären Stamper-Brüder Tim und Chris – ihre Mitarbeiter, sich diese ganz genau anzusehen. Wir brachten andere Spiele für Nintendo-Plattformen vor allem deshalb mit, weil Tim und Chris wollten, dass wir uns einen Überblick verschaffen, was warum funktioniert. Daher verfolgten wir alle einen gewissen Nintendo-Ethos – die *Super Mario*-Reihe war quasi der Polarstern, der uns den Weg wies."

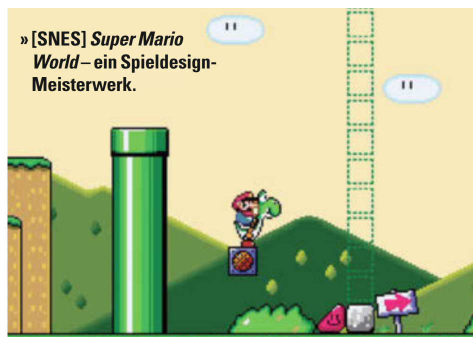


Auf das NES folgte 1989 der Game Boy und damit ein Handheld, der am ehesten als Nachfolger der Game-&-Watch-Reihe zu verstehen war. Und wie schon Nintendos erste tragbare Konsolen stammte auch der Game Boy von Gunpei Yokoi. Das Gerät wurde zum Megahit, es war Kulturgut und Must-have-Gadget zugleich. Viele stellten sogar einen Vergleich zu Sonys Walkman auf, dem der Game Boy in Sachen Popularität kaum nachstand.

Bereits Ende der 80er deutete sich jedoch an, dass sich Nintendo nicht ewig auf ihren Lorbeeren ausruhen konnte. Sega und NEC brachten mit dem Mega Drive und der PC Engine zwei Konsolen heraus, die dem NES nach und nach Marktanteile abnahmen. Besonders deutlich wurde das in den USA, wo Sega den Rivalen immer wieder mit aggressivem Marketing angriff. Ein Haufen lizenzierter Sportspiele sowie zahlreiche Automatenumsetzungen sorgten letztendlich dafür, dass das Mega Drive zur bestverkauften Konsole der USA wurde. Noch wenige Jahre vorher unvorstellbar, war Nintendo plötzlich unter Zugzwang geraten. Doch die Japaner aus Kyoto schlugen zurück.

Das Super Famicom erschien in Japan Ende 1990. Iin Nordamerika folgte es 1991, in Europa wiederum ein Jahr später. Das bei uns als SNES vermarktete Gerät gilt als die vermutlich beste Nintendo-Konsole und als eine der besten Konsolen aller Zeiten. Auf der 16-Bit-Plattform erblickten unzählige Hits wie *Super Mario World, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Secret of Mana* und *Earthbound* das Licht der Welt. Auch hier bewies Nintendo wieder Einfallsreichtum: Als 3D-Spiele immer beliebter wurden, entwickelte man zusammen mit dem britischen Studio Argonaut einen Zusatzchip namens Super FX, der der Grafik einen enormen Boost verlieh. An die Optik der aufkommenden 3D-Konsolen kam man damit zwar nicht heran, doch immerhin konnte man das Mega Drive nun deutlich hinter sich lassen.

Der Super FX wurde direkt in den entsprechenden Modulen verbaut, das erste hierfür veröffentlichte Spiel war 1993 *Star Fox*. „Alles fing mit einer 3D-Demo an, die ich für den Game Boy entworfen hatte", erinnert ▶


» [SNES] *Super Mario World* – ein Spieldesign-Meisterwerk.









▶ sich Dylan Cuthbert, der damals für Argonaut an dem Titel arbeitete. „Mein Chef Jez San zeigte die Demo auf der CES in Amerika herum. Ein Verantwortlicher von Nintendo of America sah sie und erkannte das Potenzial hinter der Technologie. Er wandte sich an Nintendo Japan, und dann ging alles ganz schnell. Wir flogen nach Kyoto und hatten dort eine Menge Meetings. Auf einem von ihnen wurde der FX-Chip geboren."

Kurze Zeit darauf schlug Dylan seine Zelte in Nintendos Hauptquartier in Kyoto auf. „Nintendo war das Maß aller Dinge. Die Entwicklungskosten der Spiele waren gering, die Teams klein – und trotzdem verkauften sie jeden Titel millionenfach. Das führte zu vielen Freiheiten." Dylan hatte auch die Gelegenheit, mit der lebenden Legende Shigeru Miyamoto arbeiten zu dürfen. Er erinnert sich: „Es war ein riesiger Spaß. Während der Entwicklung von *Star Fox* gingen wir fast jeden Tag mit ihm zusammen zum Essen. Ich glaube, er wollte von uns hauptsächlich Englisch lernen. Wir waren bei Nintendo vermutlich die erste Gruppe Nicht-Japaner, die dort so lange blieb."

Argonaut und Nintendo brachten das SNES zweifelsfrei an seine Grenzen. Kein Wunder, dass die Konsole in Dylans Herzen einen besonderen Platz inne hat. „Es war schön einfach, interessante Dinge mit ihr anzustellen", lächelt er. „Der Soundchip war seinerzeit atemberaubend und verlieh den Spielen abseits von Sprites und bunten Hintergründen zusätzliche Tiefe."

Die Talfahrt

Der Erfolg des SNES wurde leicht dadurch beeinträchtigt, dass Nintendo mit Sega nun einen mächtigen Rivalen hatte, der besonders im Westen

Zehn innovative Nintendo-Ideen

Wie Nintendo half, die Spielebranche zu formen.

DIGITALE KONTROLLE

■ In den 70ern waren Joysticks als Steuergerät gang und gäbe. Für portable Geräte waren sie allerdings zu sperrig. Nintendo entwarf daher für das Game & Watch zu *Donkey Kong* das digitale Steuerkreuz, das seitdem zum Standard eines jeden ordentlichen Controllers wurde.



AUTOMATEN-DOWNLOAD

■ Exklusiv in Japan erschien das Japan-exklusive Famicom Disk System. Spiele wurden entweder gewöhnlich im Laden gekauft oder an Automaten mit dem Namen Disk Writer. Gegen eine kleine Gebühr konnte man sich dort ein neues Spiel auf eine Diskette laden.



KABELLOSER DATENTRANSFER

■ Der Game Boy Color hatte auf der Oberseite einen Infrarot-Port, der sich dafür eignete, um Spieldaten im beliebten RPG *Pokémon* auszutauschen. Es ist ein weiterer Beleg dafür, dass Nintendo günstige und gewöhnliche Technik auf neue Weise nutzte.



DER GAME BOY ADVANCE E-READER

■ Mit speziellen Karten und dem GBA-e-Reader war es möglich, in Spielen Zugriff auf weitere Inhalte zu erhalten. Die Erweiterung konnte sich nicht durchsetzen, unter Sammlern ist sie dafür umso beliebter.



DIE GAME-BOY-KAMERA

■ Heutzutage holen wir nur kurz unser Smartphone aus der Tasche, wenn wir ein Foto machen wollen, doch in den 90ern war das noch Zukunftsmusik – bis Nintendo mit diesem Zusatzgerät kam. Die Fotos waren aber schrecklich (und natürlich monochrom).



SPEICHER-MANAGEMENT

■ Eigentlich ein PC-exklusives Vergnügen, durften auch N64-Besitzer ihre Konsole mit neuem RAM aufrüsten. Zahlreiche Spiele profitierten mit dem Expansion Pak (4 MB) von besserer Grafik, bei *Donkey Kong 64* und *Zelda: Majora's Mask* war es sogar Pflicht.



WIEDER-VERWERTUNG

■ Das 64DD war eine Japan-exklusive Erweiterung für das N64. Die Idee war simpel: Um den hohen Kosten für Module entgegenzuwirken, kamen 64DD-Spiele auf Magnetdisks, die entsprechend günstiger waren und beschrieben werden konnten.



TOUCHSCREENS

■ Natürlich gab es auch schon vor dem DS Touchscreens, doch erst durch Nintendo wurde die Technik populär. Sie ermöglichte einer ganz neuen Generation Zugang zu Videospielen und ebnete den Weg für Smartphones und Tablets.



BEWEGUNGS-STEUERUNG

■ Im Gegensatz zu ihrer leistungsfähigeren Konkurrenz hatte die Wii mit der Bewegungssteuerung ein echtes Alleinstellungsmerkmal, das für mehr als 100 Millionen Verkäufe sorgte. Plötzlich fand sich die ganze Familie vor der Konsole zum Bowlingabend ein.



AUTOSTEREO-SKOPISCHES 3D

■ Der 3DS führte 2011 einen 3D-Effekt ein, für den keine Brillen nötig sind. Allerdings verbesserte erst 2015 der New 3DS das Erlebnis so, dass man es als mobiltauglich bezeichnen kann (der Kopf des Spielers wird über die Kamera getrackt und so dafür gesorgt, dass das 3D-Bild weniger „springt").



FAKTEN

■ Es ist nicht sicher, wofür Nintendo genau steht. Einer freien Übersetzung nach soll es „Überlass das Glück dem Himmel" heißen.

■ Vor Videospielen probierte Nintendo sein Glück mit Bausteinen in der Art von Lego. Ihr Name war N&B Block.

■ Nintendo war mal der einzige japanische Vertrieb für das beliebte *Spiel Twister.*

■ Der Anwalt John Kirby, der Nintendo im *Donkey Kong*-Gerichtsfall half, besitzt einen besonderen Platz in der Nintendo-Geschichte. Der Charakter Kirby wurde nach ihm benannt.

■ *Donkey Kong* sollte ursprünglich Charaktere aus *Popeye* enthalten. Nintendo konnte sich nicht die Rechte an ihnen sichern, und Miyamoto musste sich etwas Neues einfallen lassen.

■ Nintendo gehört das Baseball-Team der Seattle Mariners.

■ Hiroshi Yamauchi war mehr als ein halbes Jahrhundert lang Präsident von Nintendo.

■ In Japan sieht der NES-Zapper wie ein Revolver aus.

■ Schauspieler Charles Martinet lieh Mario 20 Jahre lang seine Stimme.

■ Nintendo war nicht immer familienfreundlich – in den 70ern stellten sie noch Pin-up-Spielkarten mit nackten Frauen als Motiv her.

■ Der aktuelle Präsident von Nintendo of America, Reggie Fils-Aime, arbeitete früher bei Pizza Hut.

■ Der Soundchip des SNES wurde bei Sony von Ken Kutaragi, dem Erfinder der PlayStation, entworfen.

■ Nintendo of America produzierte seit der NES-Zeit das Magazin *Nintendo Power.* Erst 2012 wurde es eingestellt.

■ Nintendos Taxidienst namens Daiya war anfangs erfolgreich, musste dann aber auf Druck von Gewerkschaften hin schließen.

■ Ein Codename des N64 war Project Reality.

Die Standard-Controller der grossen Nintendo Konsolen

viele Kunden fand. Nicht weniger kompliziert wurde die Situation dadurch, dass immer mehr Firmen wie 3DO, Atari und Philips mit ihrer eigenen Hardware auf den Markt drängten. Bei Sega befand sich mit dem Saturn eine 32-Bit-Konsole mit CD-ROM in Arbeit. Mit der PlayStation von Sony hatte man sich zudem quasi selbst den Konkurrenten geschaffen, der Nintendo in den folgenden Jahren die meisten Probleme bereiten sollte. Ursprünglich sollte Sony nämlich eine CD-ROM-Erweiterung für das SNES herstellen – da sich Nintendo aber im letzten Moment anders entschied, entwickelte Sony eben die CD-Spielkonsole PlayStation.

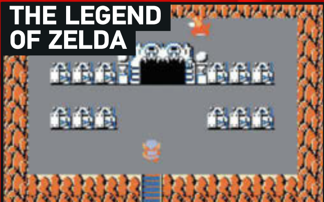
Zwar wurde zu dieser Zeit auch schon das N64 angekündigt, doch das wurde auf das Jahr 1996 verschoben. Die unangenehme Folge für Nintendo: Sony und Sega hatten viele der potenziellen Kunden bereits mit neuer Hardware versorgt. Und während die Konkurrenz nun endgültig auf das günstigere CD-Medium umschwenkte, hielt Nintendo weiterhin stur an Modulen fest. Deren Vorteile waren nicht abstreitbar: Zum einen wurden einem mit Cartridges lange Ladezeiten erspart, zum anderen ließen sich Spiele nicht so leicht illegal kopieren. Allerdings stand den Entwicklern auf CD-ROM ein Vielfaches an Speicherplatz zur Verfügung, was für komplexere Spiele und lange Cutscenes enorm wichtig war. Aus diesem Grund kehrten mehrere Publisher Nintendo den Rücken, darunter auch Squaresoft, die ihre Erfolgsreihe Final Fantasy mit dem siebten Teil auf PlayStation fortsetzten.

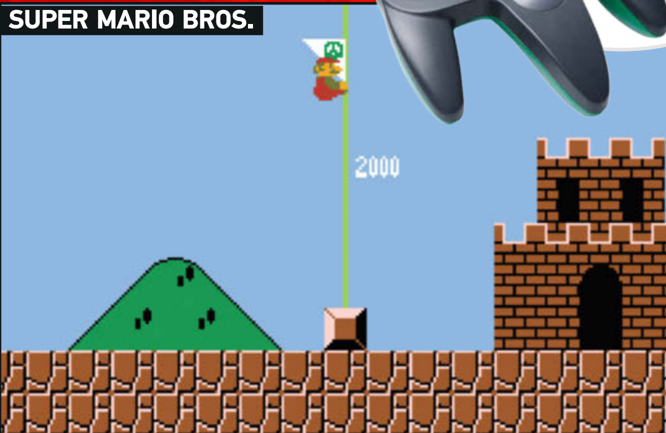
Als wäre es damit noch nicht genug, konzentrierte sich Nintendo auch noch auf die Entwicklung des Virtual Boy, ihren wohl größten Hardware-Flop überhaupt. Das 1995 veröffentlichte VR-Gerät war ein Reinfall. Der Designer war erneut Gunpei Yokoi, der in der Folge das Unternehmen verließ. Yokoi starb zwei Jahre später bei einem Autounfall.

Obwohl das N64 vor allem gegen Sony mit ihrer PlayStation das Nachsehen hatte und nicht an die Verkaufszahlen von NES und SNES herankam, fand auch die neueste Nintendo-Konsole wieder viele Fans. Diese durften sich wiederum über die Veröffentlichung einiger der einflussreichsten Spiele aller ▶

MARKEN DEBÜTS

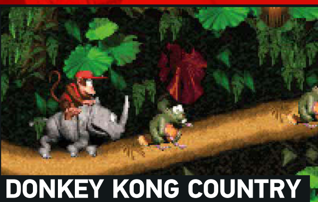
Von Nintendo stammen einige der besten Spielereihen.


THE LEGEND OF ZELDA


SUPER MARIO BROS.


METROID


PIKMIN


DONKEY KONG COUNTRY


FIRE EMBLEM


MARIO KART


F-ZERO

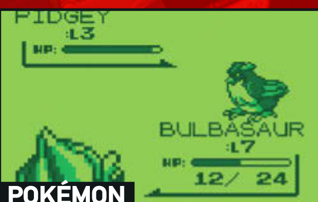

SUPER SMASH BROS.


FAMICOM WARS / ADVANCE WARS

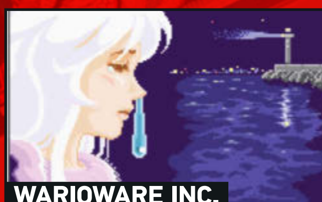

PILOTWINGS


STAR FOX


KIRBY



POKÉMON


WARIOWARE INC.



Zeiten freuen: *Super Mario 64* bewies eindrucksvoll, dass Plattformer auch in 3D funktionieren, *GoldenEye 007* machte Shooter auf Konsolen salonfähig, und *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ließ uns Hyrule erstmals in 3D erkunden.

Während Sega mit dem Saturn ins Wanken geriet und sich nach dem Dreamcast endgültig aus dem Konsolengeschäft zurückzog, war Sony quasi nicht mehr aufzuhalten; die PlayStation war das NES der 90er. Dann stand die nächste Hardware-Generation an, und mit Microsofts Xbox trat ein neuer Mitbewerber auf den Plan. Der GameCube erschien 2001 – es war das erste und einzige Mal, dass sich Nintendo den Branchentrends anpasste: Abseits der kleineren Discs und des etwas schräg anmutenden Controllers war der GameCube sowohl PlayStation 2 als auch Xbox recht ähnlich. Bei drei ähnlichen Systemen auf dem Markt war aber auch klar, dass irgendjemand Federn lassen musste – und das war in diesem Fall, trotz exklusiver Spiele wie *Super Mario Sunshine* und *The Legend of Zelda: The Wind Waker,* Nintendo.

Die Auferstehung

An Nintendos Dominanz im Bereich der Handhelds kam währenddessen aber niemand heran. Gegen den Game Boy – nach dem ersten Modell, dem Game Boy Pocket, Game Boy Color sowie weiteren Modellen erschien 2001 der Game Boy Advance – hatte die Konkurrenz keine Chance. Geräte wie Segas Game Gear, Ataris Lynx, das Neo-Geo Pocket und Bandais WonderSwan kamen und verschwanden auch recht schnell wieder von der Bildfläche. Außerdem stand mit dem Nintendo DS 2004 schon der nächste Handheld-Hit in den Startlöchern.

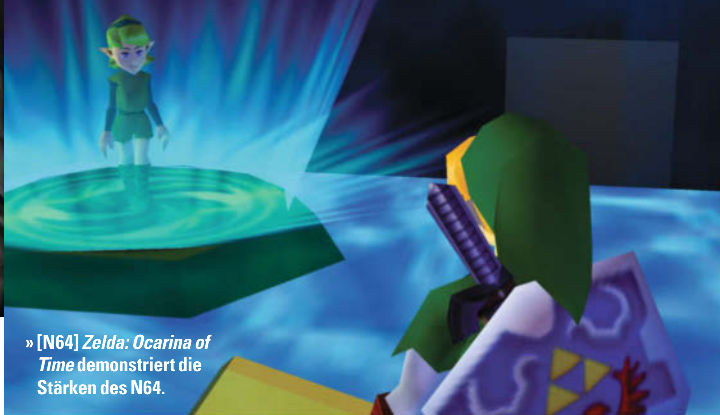
Auf dem Heimkonsolen-Markt musste Nintendo indes eine neue Erfolgsformel finden – was auch gelang. Ende 2006 veröffentlichte der Konzern weltweit die Wii, die mit ihrer innovativen Bewegungssteuerung auch viele Menschen zum Spielen animierte, die bis zu diesem Zeitpunkt nichts mit dem Thema am Hut hatten. War Nintendo in der vorangegangenen Generation noch auf dem dritten Platz, konnte sie Sony und Microsoft bei den Verkaufszahlen dieses Mal hinter sich zurücklassen.

„Ich kam in der Woche zu Nintendo UK, in der *Mario Kart Wii* erschien. Sowohl die Wii als auch der DS waren zu dieser Zeit auf einem Höhenflug“, beginnt der ehemalige Brand Manager Roger Langford. Die Spiele, um die sich Roger kümmerte, schlugen allerdings eine neue Richtung ein: „Anstatt Zelda oder Mario bewerben zu dürfen, war ich für viele Titel der sogenannten Touch Generation, darunter *Gehirn-Jogging, Mehr Gehirn-Jogging* und *Kochkurs* zuständig. Das war nicht das, was ich ursprünglich machen wollte, doch es war trotzdem eine tolle Erfahrung. Wir machten Werbung für Familien und

» [N64] ***Mario 64*** **revolutionierte das Plattform-Genre.**



» Zwei Männer mit Erfolg: Shigeru Miyamoto (links) und Takashi Tezuka


» [N64] *Zelda: Ocarina of Time* demonstriert die Stärken des N64.

generell ältere Menschen. Mit der Wii und dem DS hatten wir zwei Produkte, die eine riesige Zielgruppe abdeckten."

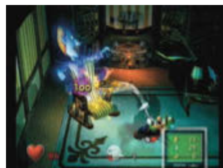
Nintendo konzentrierte sich in dieser Zeit vor allem darauf, ihre Software perfekt an ihre Geräte anzupassen. „Das Witzige ist, dass sie in der NES- und SNES-Ära noch weniger Wert darauf gelegt hatten. Erst mit dem N64 und Spielen wie Super Mario 64, die sowohl Controller als auch die Technologie einbanden, änderte sich das allmählich", erklärt Thomas. „Richtig zur Geltung kam dieser Designansatz aber erst mit der Wii und dem DS. Hardware und Software wurden ab sofort im Gespann entwickelt. Nintendo setzte schon auf Touchscreen-Spiele, bevor Smartphones ihren Siegeszug antraten. Millionen von ‚Nicht-Spielern' duellierten sich plötzlich im Tennis und Bowling oder machten mit Wii Fit ihre Fitnessübungen. Die Kunden profitierten von tollen Spielen, und Nintendo profitierte davon, sich mit ihren Produkten von der Konkurrenz abzuheben."

Switch-Zukunft

Die Wii und der DS bilden gemeinsam die wohl erfolgreichste Ära Nintendos. Zusammengenommen gingen die Geräte rund 250 Millionen Mal über die Ladentheke. Dass die Nachfolger diesen Erfolg nur schwer würden toppen können, war auch Nintendo bewusst – zumal sich mittlerweile auch Smartphones und Tablets auf dem Mobil-Markt eingenistet hatten. Trotzdem läuft der 3DS, von dem bisher mehr als 50 Millionen Einheiten abgesetzt wurden, alles andere als schlecht. Roger versucht dennoch, die Unterschiede im Erfolg zwischen DS und 3DS zu ergründen: „Smartphones und Tablets wirken sich eindeutig auf die Verkäufe aus. Als der DS herauskam, sah man überall Leute mit ihm spielen. Mit Smartphones wurden den Handhelds dann für viele überflüssig, Apps auf dem Smartphone waren im Vergleich komfortabler."

Definitiv unter den Erwartungen Nintendos dürfte allerdings die Wii U gelaufen. Roger sieht hier war das Timing der Veröffentlichung als Problem: „Als die Wii U auf den Markt kam, hatte sich die Technik im Vergleich zur Wii stark weiterentwickelt.


» [GameCube] Für den GameCube erschien das surreale *Chibi Robo*.


» [GameCube] Auf dem GameCube fehlte ein Mario-Launchtitel. Sein Bruder sprang mit *Luigi's Mansion* ein.

» Auch wenn das 3D oft nur Gimmick ist, gibt es viele tolle Spiele für den 3DS.



Die Idee des Gamepads war und ist immer noch revolutionär, doch es gab bisher kein Spiel, das dessen Vorzüge richtig aufzeigt. Wii Sports war eine tolle Demo für die Wii – der Wii U hingegen fehlte von Anfang ein Spiel mit dieser Wirkung."

Thomas hält die Wii U für eine gute Konsole, dennoch seien bei ihr gleich mehrere ungünstige Faktoren zusammengekommen: „Während der Designphase der Wii U wurden Tablets immer populärer, außerdem war die Wii nach wie vor beliebt. Die Mischung aus dem Namen und dem Gamepad war also durchaus sinnvoll. Allerdings war das Gamepad für viele nicht interessant genug, zusätzlich machte es die Konsole merklich teurer. Mit der Grafikleistung konnte man Besitzer einer PS3 oder Xbox 360 ebenfalls nicht hinter dem Ofen hervorlocken, zumal die Third-Party-Entwickler mittlerweile schon ihre Augen auf PS4 und Xbox One gerichtet hatten.

Ganz anders die nächste Konsole von Nintendo, die 2016 angekündigt, im Januar 2017 erstmals gezeigt und bereits im März 2017 veröffentlicht wurde: Die Switch setzt abermals auf das Konzept „Zweiter Bildschirm", aber konsequenter als die Wii U. Was dort nur ein (sperriges) Eingabegerät war, war jetzt die gesamte, dadurch tragfähige Konsole – die sich mittels eines simplen Plastik-Docks an Fernseher und Strom anschließen lässt. Dazu noch innovative Controller, die sich wahlweise einzeln und getrennt vom Gerät oder aber links und rechts angesteckt verwenden lassen - und fertig war die Hardware-Grundlage.

Und die Software? Auch bei der stimmte dieses Mal fast alles, angefangen beim superben Launchtitel *Legend of Zelda - Breath of the Wild*. Auch in den Folgemonaten erschienen gute Originalprogramme von Nintendo und Drittherstellern (wie *Mario & Rabbids Kingdom*), Umsetzungen erfolgreicher Titel anderer Konsolen (wie *Skyrim*), zum Jahresende 2017 gipfelnd im großartigen *Super Mario Odyssey* (siehe auch Test weiter hinten).

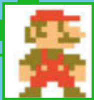
Bereits nach zehn Monaten, also Ende 2017, hatte Nintendo weltweit fast 15 Millionen Switch-Konsolen verkauft – die WiiU schaffte in den vier Jahren nach Release (im November 2012) nur etwa 14 Millionen und wurde kurz danach nicht mehr produziert. Man kann also sagen: Die Zukunft von Nintendo sieht im Frühjahr 2018 ziemlich rosig aus.

- Nintendo stellte nach dem US-Videospiele-Crash wieder das Vertrauen in Konsolen her.
- Dank Qualitätskontrolle standen auch Third-Party-Spiele oft für hohe Qualität.
- Durch Game & Watch und Game Boy wurde Handheld-Gaming alltagstauglich.
- Für Nintendo-Konsolen erschienen viele Erweiterungen und Zusatzgeräte.
- Nintendo führte Touch- und Bewegungssteuerung ein.
- Mario war der beste Beweis für die Bedeutung eines guten Maskottchens.
- Retro-Freunde kommen durch die Virtual Console voll auf ihre Kosten.
- Spiele wurden nie überhastet auf den Markt gebracht.

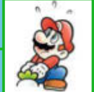
HELLE SEITE

DUNKLE SEITE

- In der NES-Zeit ließ Nintendo sein Monopol immer spüren.
- Sie führten Regionlocks ein, an denen sie bis heute festhalten.
- Durch Gerichtsverfahren, etwa gegen Codemasters, standen sie Innovationen im Weg.
- Der Virtual Boy war für nichts zu gebrauchen – außer Kopfschmerzen.
- Mehrere Generationen von Spielen erschienen in billigen Pappkartons.
- Bis heute sind sie nicht richtig auf den Online-Zug aufgesprungen.
- Nintendo vertraut etwas zu stark auf die Wiederveröffentlichung alter Spiele.
- Nintendo ignorierte die CD und setzte auf teure Module.


1985 SUPER MARIO BROS

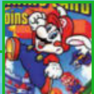

1986 SUPER MARIO BROS THE LOST LEVELS


1988 (USA) SUPER MARIO BROS 2

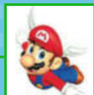

1988 SUPER MARIO BROS 3


1989 SUPER MARIO LAND

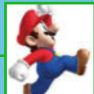

1990 SUPER MARIO WORLD

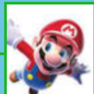

1992 SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS

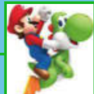

1995 SUPER MARIO WORLD 2: YOSHIS ISLAND

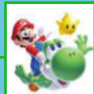

1996 SUPER MARIO 64

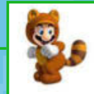

2002 SUPER MARIO SUNSHINE


2006 NEW SUPER MARIO BROS


2007 SUPER MARIO GALAXY

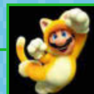

2009 NEW SUPER MARIO BROS WII

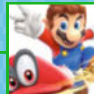

2010 SUPER MARIO GALAXY 2

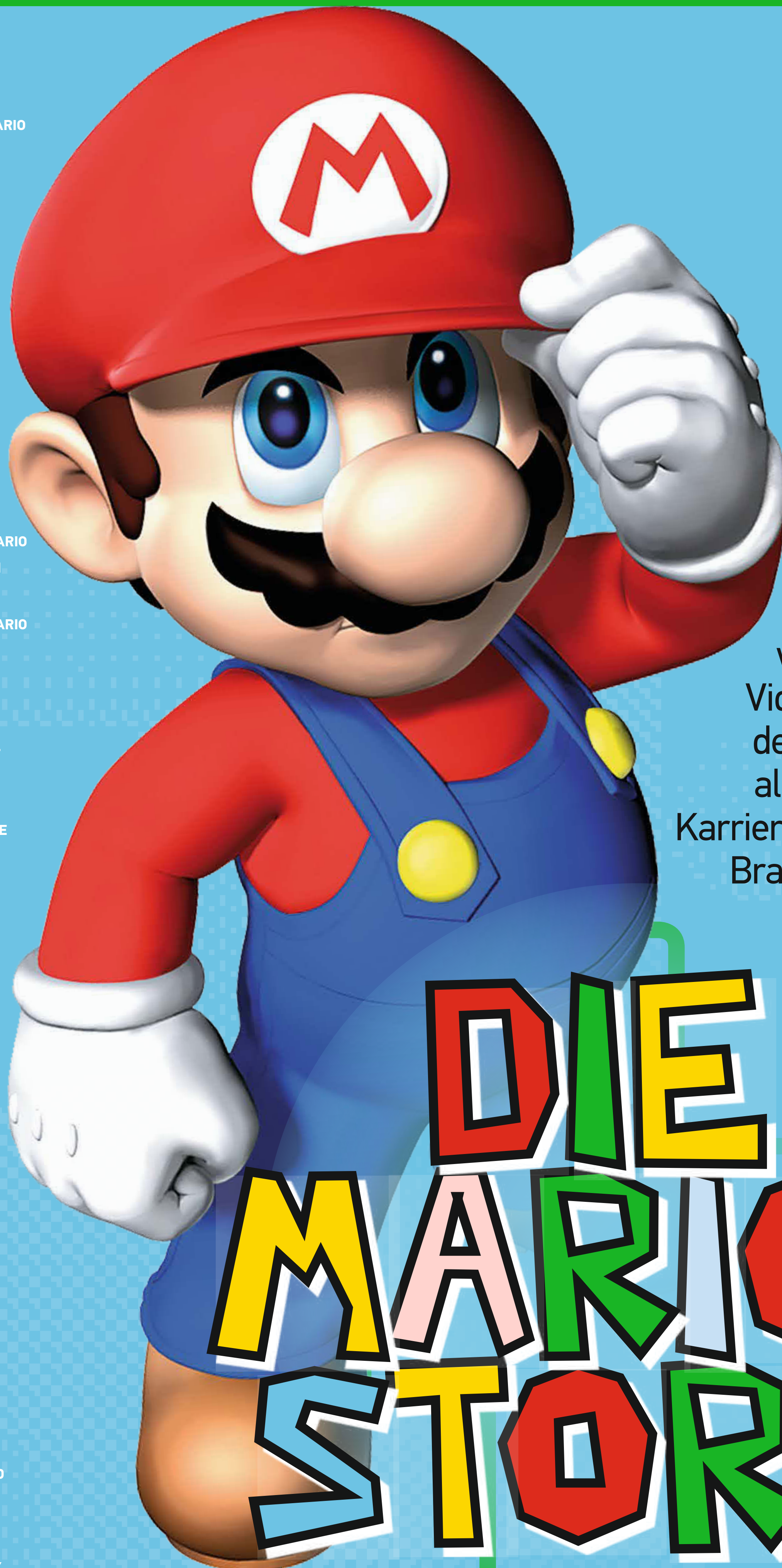

2011 SUPER MARIO 3D LAND


2012 NEW SUPER MARIO BROS. 2


2012 NEW SUPER MARIO BROS. U


2013 SUPER MARIO 3D WORLD


2017 SUPER MARIO ODYSSEY



Anfangs nur Popeye-Ersatz, dann Ikone: **Retro Gamer** huldigt dem wohl bekanntesten Videospiel-Charakter der Welt, liefert euch alle Fakten zu seiner Karriere und fragt diverse Branchengrößen nach ihren persönlichen Erinnerungen.

DIE MARIO-STORY



ehr als 30 Jahre auf dem Videospiele-Buckel und noch immer nicht müde: Um voll und ganz verstehen zu können, warum Mario einer der bekanntesten, beliebtesten und langlebigsten Spielecharaktere ist, wollen wir zu den Anfängen der Videospiele zurückgehen. Noch ist Mario das Aushängeschild einer Zeit, in der alles frisch, innovativ und neu war. Dabei war Mario eigentlich eher das Produkt technischer Zwänge. Seine Kappe trägt er beispielsweise deshalb, weil sein Schöpfer Shigeru Miyamoto auf diese Weise darum herumkam, mit den begrenzten Fähigkeiten des NES seine Haare zu animieren. Dass ein Schnauzbart seinen Mund versteckt, hat ähnliche Gründe. Die große Nase sollte ihn menschlicher erscheinen lassen, sein rotes Outfit ihn von den dunklen Hintergründen in *Donkey Kong* abheben. Darüber hinaus hatte die Entstehung von Mario auch viel mit purem Zufall zu tun.



» [NES] Mit der versteckten Warp Zone in Welt 1–2 in *Super Mario Bros.* lässt sich viel Zeit sparen.

Ich werde dich retten, Lady!

Bevor er über *Donkey Kong* nachdachte, wollte Shigeru Miyamoto ein Arcadespiel basierend auf dem beliebten Zeichentrickhelden *Popeye* von King Features entwickeln. Doch als Nintendo es nicht schaffte, die Lizenz zu erhalten, war Miyamoto gezwungen, drei eigene Charaktere zu entwerfen. Inspiration hierfür besorgte er sich beim Stop-Motion-Monsterfilm *King Kong* aus dem Jahr 1933. Anstelle der ursprünglichen Charaktere Popeye, Olivia und Bluto sprangen nun seine Eigenkreationen Jumpman, Lady und Donkey Kong ein.

Als der *Donkey Kong*-Automat dann auch nach Nordamerika exportiert werden sollte, entschied man sich dafür, Jumpman im Zuge des Lokalisierungsprozesses umzubenennen. Nintendos Absicht war schon damals, Jumpman zum Maskottchen des Unternehmens zu machen, das in vielen weiteren Miyamoto-Spielen auftreten sollte. Mit dieser Idee im Hinterkopf war der erste Namensvorschlag „Mr Video" – in Anlehnung an das erste Nintendo-Maskottchen Mr Game & Watch.

Ob die folgende Geschichte hinter der Umbenennung von Jumpman zu Mario der Wahrheit entspricht, mag jeder Leser selbst für sich entscheiden. Den Erzählungen nach versuchte damals Nintendo of America, Fuß in den USA zu fassen, wozu sie eine Lagerhalle bei dem italienischen Baulöwen Mario Segale mietete. Diesem wurde eine gewisse Ähnlichkeit mit Jumpman nachgesagt, und als das auch dem damaligen NOA-Präsidenten Minoru Arakawa auffiel, erhielt Jumpman den Spitznamen Mario. Außerdem, so könnte man fabulieren, war Mario Segale ja in der Baubranche tätig, die wiederum eine prominente Rolle in den *Donkey Kong*-Levels spielte …

Nachdem Jumpman zu Mario und Lady zu Pauline geworden war, brachte Nintendo *Donkey Kong* in amerikanische Spielhallen, mit riesigem Erfolg. Das japanische Unternehmen nahm Millionen von Dollar ein, mit denen sie ihre erste echte Heimkonsole, das Famicom, entwickelten. Allerdings war es *Donkey Kong*, der die meiste Aufmerksamkeit auf sich zog. Der dicke dumme Affe, der den Bösewicht spielte, war allein durch seine Präsenz und seine Cartooneigenschaften ganz klar der herausstechende Charakter des Spiels. Vermutlich war das auch der Grund dafür, dass Mario 1982 im Nachfolger *Donkey Kong Jr.* den Antagonisten verkörperte.

Trotzdem wollte Nintendo Mario keinesfalls zum Fiesling machen. Schon ein Jahr später erhielt er sein erstes eigenes Spiel, in dem er wieder den Helden mimte und darüber hinaus auch noch Familienzuwachs in Form seines grün gekleideten Bruders Luigi bekam. *Mario Bros.* war ein Plattformer mit Einzelbildschirmen, der sich ähnlich wie der Arcadetitel *Joust* von Williams spielte. In den Rollen von Mario und Luigi musstet ihr in der Kanalisation von New York gegen mehrere Wellen von Gegnern bestehen. Es war auch das erste Mal, dass die Brüder als Klempner auftraten. Der Grund dafür liegt wahrscheinlich darin, dass ihr Beruf das Setting erklären sollte, wobei es auch hier Unstimmigkeiten gab: Da sie unentwegt Insekten und Reptilien daran hinderten, in die Stadt zu entwischen, wäre „Kammerjäger" der passendere Beruf gewesen.

Mit *Mario Bros.* wurden gleich einige Gegnertypen eingeführt, die auch heute noch zum Stamminventar der Mario-Spiele gehören – darunter etwa die Shellcreepers, die Vorläufer der Koopas, und die stacheligen roten Spinys. Auch das Einsammeln von Münzen in Bonusrunden sowie das Zerstören von Blöcken gehörte in *Mario Bros.* bereits zum Spielkonzept, das später zum Standard wurde.

In der Spielhalle kam *Mario Bros.* bei Weitem nicht so gut an wie *Donkey Kong*. Erst mit dem späteren Release für das NES in Nordamerika änderte sich das. Unter der Lizenz von Nintendo entwickelte Hudson Soft zudem zwei weitere Varianten des Spiels, die exklusiv für japanische Heimcomputer erschienen. Im ersten, *Mario Bros. Special*, mussten sich die Spieler ihren Weg zum Ausgang am oberen Rand des Levels freikämpfen. Der zweite Titel, *Punch Ball Mario Bros*, war eine an Völkerball angelehnte Variante, in dem die Brüder Bälle auf ihre Feinde werfen und Schalter umlegen mussten. Später kam mit *Super Mario Bros. Special* auch noch eine eigene *Mario Bros*-Version von Hudson Soft auf den Markt, die trotz neuer Levels vor allem durch ihren unfairen Schwierigkeitsgrad und ihr an den Haaren herbeigezogenes Leveldesign berüchtigt war. Auch das flackernde Scrolling nervte, was im Nachhinein ein Beleg dafür ist, wie wichtig sauberes Scrolling für den Erfolg von *Super Mario Bros.* war.

Bevor Mario dann aber wirklich „Super" wurde und ihn Miyamoto mit Superkräften wie dem Verzicht auf Fallschaden segnete, bekam

ERINNERUNGEN

Eugene Jarvis
Arcade-Legende

Das erste Mal traf ich in *Donkey Kong* auf Mario. Ich fand den Charakter einfach nur albern. Warum sollte ich als Zimmermann eine Prinzessin vor einem Riesenaffen retten? *Super Mario Bros.* ist aber das beste Videospiel aller Zeiten. Es hat sich wie Leuchtstoff in mein Hirn gebrannt. Er ist der geborene Spieleheld, der die Menschheit seit 30 Jahren glücklich macht. Er wird nicht aufhören, bevor nicht auch das letzte Ungeziefer vernichtet ist.

ERINNERUNGEN



Jamie Woodhouse
Erfinder von Qwak!

Ich bin mir ziemlich sicher, dass ich Mario das erste Mal auf dem NES in *Mario Bros.* begegnet bin. Ich kann mich jedenfalls an einen nicht scrollenden, statischen Bildschirm erinnern – und an viele Schildkröten, die in Rohre hineingingen und oben aus Rohren herauskamen. Die Charaktere waren alle simpel, sahen aber witzig aus. Mein wohl liebstes Mario-Spiel ist vermutlich *Super Mario Land* auf dem Game Boy mit seinem einfachen aber spaßigen Gameplay. Grafisch war es zurückhaltend, und es war natürlich portabel! Ich glaube, Mario ist auch wegen seiner Persönlichkeit so beliebt, denn er ist kein gewalttätiger Spieleheld. Er versucht nur, dem großen bösen Boss das Handwerk zu legen und die Prinzessin aus seinen Fängen zu befreien. Gewalt wendet er so wenig wie möglich an, und er macht das alles nur für einen guten Zweck – das wissen die Leute zu schätzen. Außerdem hat es noch nie geschadet, die Marketingabteilung von Nintendo auf seiner Seite zu haben.



» [Arcade] Bei Marios erstem Auftritt in *Donkey Kong* stand noch der Affe im Rampenlicht.



MR. VIDEOGAME



ERINNERUNGEN



Jon Hare
Mitgründer Sensible Software

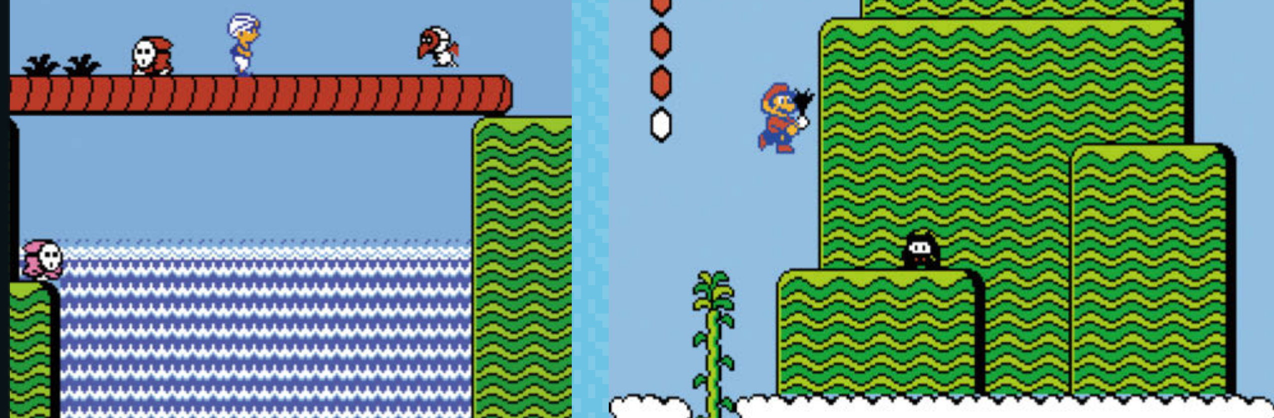
Es muss Anfang der 80er Jahre gewesen sein, als ich *Donkey Kong* und damit auch Mario in einer Spielhalle erblickte. Um ehrlich zu sein, habe ich die Spielfigur gar nicht bewusst wahrgenommen. Mein Lieblings-Mario kann nur *Mario Golf* auf dem N64 sein. Es hat die wohl perfekteste Lernkurve, die man sich nur vorstellen kann. Ein ganzes Jahr habe ich versucht, alle Trophäen zu sammeln, scheiterte aber an der letzten um nur einen Schlag. Gleich danach folgen *Mario 64* und *Mario Kart*. Ich glaube, Mario ist deshalb so beliebt, weil er so ein gewöhnlicher Typ ist. Er ist witzig, ohne zu sehr zu verwirren. Und natürlich tragen auch seine ganzen Freunde dazu bei. Miyamoto ist der einzige Spieledesigner, den ich wirklich bewundere.

ERINNERUNGEN



Scott Miller
Gründer von Apogee Software

Bei mir hat es natürlich gleich mit *Donkey Kong* angefangen! Als ich den Automaten in der Spielhalle sah, wusste ich, dass er etwas Besonderes war: Interessante Charaktere, ein einzigartiges Gameplay und ein fehlerfreier Code. Mir war sofort klar, dass dies der Beginn einer neuen Ära war. Dass der Klempner aber derart großen Erfolg haben würde, konnte damals niemand ahnen.



» [FDS] Nicht durch den Hauptcharakter täuschen lassen: Dieses Spiel entspricht zu 95 Prozent *Super Mario Bros. 2*.



Alex Trowers
Designer bei Bullfrog

Ich glaube, das erste Mal sah ich Mario in *Super Mario Bros.* in Aktion – aber auch nur, weil er vorher noch Jumpman hieß. *Super Mario Bros.* fand ich nur mittelmäßig – trotz der sehr guten Spielmechanik und Zwei-Spieler-Option fühlte sich alles ein wenig repetitiv an. *Donkey Kong* liebte ich sowohl in der Automaten- als auch in der ColecoVision-Version. Mit der Heimkonsolenfassung lieferte ich mir mit meinem Bruder und meiner Mutter erbitterte Highscore-Schlachten. Gut erinnern kann ich mich auch noch daran, dass ich *Super Mario Bros. 3* auf einem PlayChoice-10-Automaten von Nintendo in einem Kebab-Laden gespielt habe. Was für ein Spaß! Plötzlich konnte Mario alles Mögliche machen. Am besten gefallen mir *Super Mario World* auf dem Super Famicom und *Super Mario 64* auf dem N64. Ein paar Leute von Imagineer brachten damals sehr früh ein Super Famicom aus Japan mit und liehen es uns. Wir hatten nur zwei Spiele, *F-Zero* und *Super Mario World*, doch wir spielten sie rauf und runter und hatten schon Angst, dass die Konsole irgendwann explodiert! *Super Mario World* war auch eins der ersten Spiele, die ich auf Japanisch beendet habe – und das, obwohl es so verdammt viel zu tun gab. Die vielen kleinen Hilfetexte konnte ich natürlich nicht lesen. Ich wusste daher nie, dass man die Schildkrötenpanzer auch in die Luft schleudern kann. Um den Endgegner zu besiegen, musste ich mir daher in einem früheren Level den gelben Umhang holen und das gesamte letzte Schloss ohne Fehler schaffen. Beim Boss habe ich mich dann in die Ecke gestellt und darauf gewartet, dass er den ersten Koopa abwarf. Daraufhin stürmte ich los, sprang auf den Gegner, schnappte mir gleichzeitig seinen Panzer, stieg mit diesem in die Luft und warf meine Waffe dann von oben auf Bowser ab. Das war alles andere als leicht, doch ich habe es geschafft.



John Romero
Mitgründer von id Software

Das erste Mal kam ich in einer Spielhalle namens Supercade in Roseville, Kalifornien, mit Mario in Kontakt. Es war ein Wochenende im Jahr 1981, mein Freund Robert begleitete mich. Zu dieser Zeit gab es jede Woche neue Spiele zu entdecken, Spielhallen waren der aufregendste Ort auf Erden. Auch dieses Mal gab es einen Neuling: *Donkey Kong*. Wir warfen unsere Münzen in den Automaten und waren für die nächsten Stunden beschäftigt. Als wir aufhörten, hatten wir ein neues Lieblingsspiel – und einen Lieblingszimmermann namens Jumpman. Wir liebten seinen Pixellook, seine niedlichen Animationen und die noch niedlicheren Soundeffekte. Seine Aufgabe lag ausschließlich darin, die Prinzessin zu retten und Feuer mit seinem Hammer zu löschen. Doch genau dieses lächerliche Setting liebten wir so sehr, es passte perfekt zu den auch sonst so abstrakten Geschichten der Spiele dieser Zeit. *Super Mario 3* setzte der Reihe aber die Krone auf. Es war episch und trieb das NES an seine Grenzen. Die Cartridge war bis zum Rand mit Daten gefüllt und für damalige Verhältnisse riesig. Man spielte es auch nicht mal eben durch. Während John Carmack neben mir programmierte, spielte ich es häufig im Büro.



der Klempner noch einige Gastauftritte in anderen Spielen. Seinen Pflichten als „Mr Video" ging er noch im selben Jahr in einem Bonuslevel in *Pinball* für den NES nach. In *Tennis* (1984) verkörperte er den Schiedsrichter, und der Hauptcharakter Ossan aus *Golf* (1984) wird aufgrund seines Schnauzbarts auch nicht ohne Grund häufig für Mario gehalten.

Der Wandel zu Super Mario

Super Mario Bros. war der nächste Schritt auf der Erfolgsleiter des italienischen Hüpf-Klempners. Aus *Donkey Kong* wurde das „Rette das Mädchen"-Thema übernommen, auch der Zweispieler-Modus aus *Mario Bros.* fand zurück – auch wenn er nur abwechselndes Spielen erlaubte. Das Spielprinzip wurde dieses Mal aber in ein revolutionäres seitlich scrollendes Jump-and-run verpackt, das in der Fantasywelt des Pilzkönigreichs angesiedelt war. Die Pilze, beziehungsweise die seltsame Reaktion der Brüder auf diese, waren auch der Grund für das „Super" im Titel. Aßen Mario oder Luigi einen Pilz, wuchsen sie beträchtlich. Im Prinzip handelte es sich um ein Power-up, das wie ein Schild funktionierte. Wurde Mario von einem Gegner erwischt, schrumpfte er zunächst wieder auf seine normale Größe – erst beim nächsten Treffer verlor er ein Leben. Ähnlich verhielt sich die Feuerblume, deren Aufsammeln das rote oder grüne Outfit gegen ein weißes tauschte und euch Feuerbälle auf die Gegner werfen ließ.

Im Mario Mania Guide aus dem Jahr 1991 verriet Miyamoto, wie es zu den magischen Wachstumspilzen kam: „Wir entwickelten eine Programmtechnik, die uns größere Charaktere als bisher ermöglichte. Als Erstes planten wir daraufhin, immer als Riesen-Mario zu spielen. Doch letztendlich entstand daraus die Idee der Power-up-Pilze, die Mario zu Super Mario machten."

Super Mario Bros. erhielt aufgrund seines innovativen Spielprinzips, der tollen Grafik, der einprägsamen Musik und nicht zuletzt des superweichen Scrollings Lob von allen Seiten. Auch die vielen zu entdeckenden Geheimnisse fanden Anerkennung. Das wohl bekannteste gab es in Welt 1–2, wo ihr die Spielwelt mit einem kleinen Trick verlassen und so die sogenannte Warp Zone erreichen könnt, eine Abkürzung zu späteren Levels.

Super Mario Bros. verkaufte sich mehr als 40 Millionen Mal und verhalf auch dem Famicom/NES zum Erfolg, das wiederum eine wichtige Rolle beim Wiederaufbau des Konsolenmarkts in Nordamerika nach dem Crash von 1983 spielte. Doch 1985 kam noch ein weiteres Spiel mit Mario heraus. Das nur wenig bekannte *Wrecking Crew* erinnerte an die Arca-

de-Herkunft der Brüder und kombinierte ein Prügel- mit einem Puzzlespiel: Bewaffnet mit einem Schreinerhammer liefen Mario und Luigi umher und zerstörten Blöcke und Pfeiler, um den Level zu bewältigen. Trotz Leveleditor und nettem Konzept stand *Wrecking Crew* immer im Schatten von *Super Mario Bros.*

»Mario half beim Wiederaufbau der amerikanischen Spielebranche.«

Sequel Sequel Panic

Wenn es eine Sache gab, mit der sich Nintendo in der 8-Bit-Ära schwer tat, dann waren es Nachfolger. *Donkey Kong Jr* etwa machte zwar Spaß, stellte aber keine Verbesserung des motivierenden Spielprinzips von *Donkey Kong* dar. Uns fällt auch *Zelda 2: The Adventure of Link* ein, das seine guten Momente hatte, bis heute bei den Fans aber als einer der schlechtesten Serienteile gilt. Auch die *Super Mario*-Serie reiht sich in diese Aufzählung ein.

Nach dem Erfolg von *Super Mario Bros.* wollte Nintendo Kapital aus der Popularität schlagen, weshalb sie schnell eine Expertenversion exklusiv für das Famicom Disk System herausbrachte, um den Bedarf zu stillen. Der Multiplayer-Modus wurde in *Super Mario Bros. 2* aus dem Jahr 1986 gestrichen, euren Charakter konntet ihr aber weiterhin frei wählen – wobei Mario eine bessere Bodenhaftung besaß und Luigi höher sprang. Zudem wurde der Schwierigkeitsgrad angehoben, es gab nun auch giftige Pilze, und die Feinde waren aggressiver. Als das Spiel nach Nordamerika kommen sollte, äußerte Nintendo of America jedoch Bedenken, dass es sich nicht genug von seinem Vorgänger unterscheiden und außerdem für westliche Spieler zu herausfordernd sein könnte. Eine Lösung musste her, und zwar schnell. Also nahmen Miyamoto und sein Team das Spiel *Yume Kojo: Doki Doki Panic* und bauten es für den westlichen Markt zu einem Mario-Spiel um.

Auch *Doki Doki Panic* erschien in Japan exklusiv für das Famicom Disk System, verkaufte sich dort aber bescheiden. Die Idee von Nintendo: Die vier arabischen Helden werden gegen Mario, Luigi, Toad und Princess Toadstool (Peach) ausgetauscht und das Spiel daraufhin als *Super Mario Bros. 2* in der westlichen Welt veröffentlicht – in der Prä-Internet-Zeit waren die Chancen, ertappt zu werden, für Nintendo gering. Amerikaner und Europäer kamen tatsächlich (abgesehen von Importen) erstmals 1993 in den Genuss des echten zweiten Teils, und zwar mit *Super Mario Bros: The Lost Levels* (als Teil der *All-Stars*-Sammlung für das SNES).

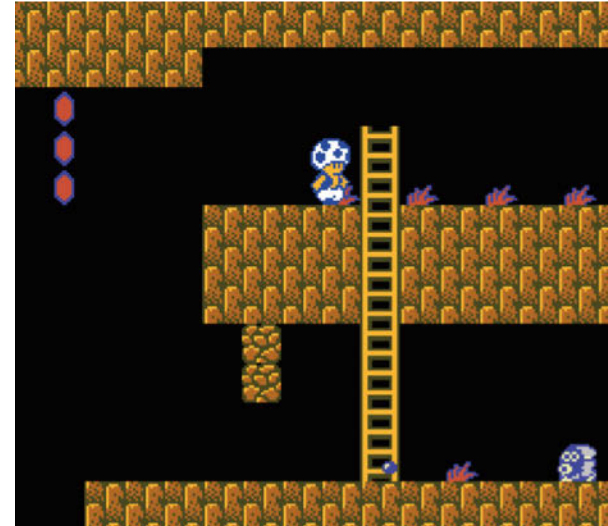
Die Story von *Doki Doki Panic* wurde ebenfalls angepasst, um die immer noch an das arabische Setting erinnernden Grafiken zu erklären: Mario betritt demnach eine Traumwelt namens Subcon, um dort ein paar Kinder vor dem Bösewicht zu retten. Durch die notdürftige Anpassung erklärt sich aber auch, warum einige Feindtypen nie in anderen Mario-Spielen auftauchten. Ungewöhnlich war auch, dass man Feinde nicht durch einen Sprung auf sie erledigen konnte, sondern sie mit Gegenständen bewerfen musste.

Trotz dieser abstrusen Entstehungsgeschichte schaffte es das 1988 in den USA erschienene „falsche" *Super Mario Bros. 2* auf Platz 3 der bestverkauften NES-Spiele – sogar noch vor *The Legend of Zelda.* 1992 fand das seltsame Spiel als *Super Mario USA* sogar seinen Weg zurück nach Japan.

Hollywood klopft an

Ende der 80er kam die Mario-Mania richtig ins Rollen – unter anderem auch durch ein Spiel, das heute noch unter vielen Fans als das beste der Reihe genannt wird: Nach zwei Jahren Entwicklungszeit erschien *Super Mario Bros. 3*, das mehr Spielelemente als alle anderen Marios einführte. Dazu zählt etwa die Karte der Oberwelt inklusive patrouillierender Gegner, Minigames und alternativer Routen durch die acht Welten. Durch neue Power-ups spendierte man den Klempnerbrüdern weitere Kostüme, und ein Inventarsystem erlaubte es, bestimmte Items in andere Levels mitzunehmen. Auch die Anzahl der Geheimnisse wurde erhöht.

Um in den USA auf den Release des Spiels aufmerksam zu machen, ließ sich Nintendo etwas Besonderes einfallen: *Super Mario Bros. 3* wurde dort erstmals im Film *The Wizard* (auch: *Joy Stick Heroes*) aus dem Jahr 1989 angekündigt. Der Film kam wenige Monate vor dem Spiel in die Kinos und handelte von einem Nintendo-Turnier. Dieses wiederum endete mit einem mysteriösen „neuen Spiel", das sich als *Super Mario Bros. 3* herausstellte. Auf

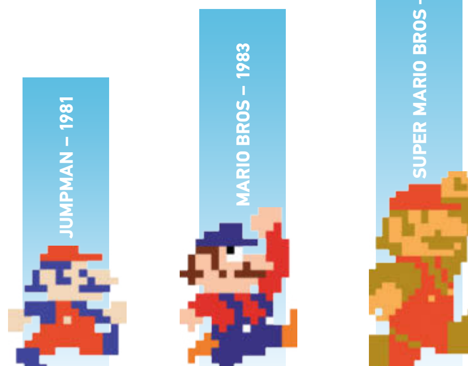


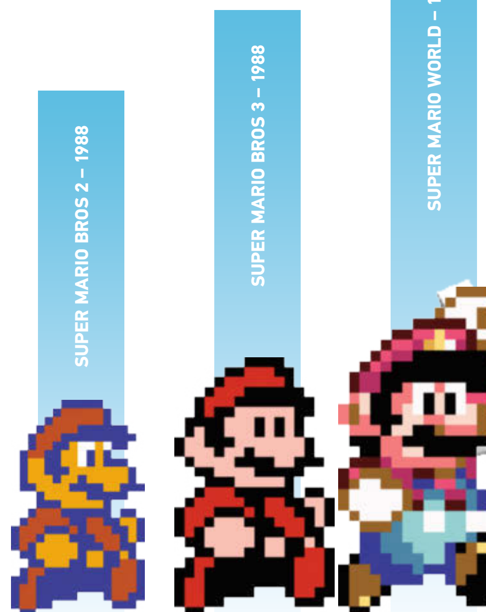


» [NES] *Super Mario Bros. 3* ist auch heute noch eins der besten Spiele der Reihe.

VOM ZIMMERMANN ZUM ASTRONAUTEN

DIE OPTISCHE ENTWICKLUNG EINER IKONE.









» [SNES] Das bunte *Super Mario World* übernahm viele Elemente aus *SMB3*.



ERINNERUNGEN **Gary Bracey** Software Manager Ocean Software





Anfang der 80er verbrachte ich viel Zeit in Spielhallen; dementsprechend stieß ich erstmals in *Donkey Kong* auf Mario. Meiner Erinnerung nach war er der erste menschliche Charakter, dem ich in Videospielen begegnete, alle anderen waren Cartoonfiguren oder eher abstrakt wie in *Space Invaders* und *Pac-Man*. Das nächste Mal begegnete ich Mario dann, als Ocean die Software-Rechte am *Mario Bros*-Plattformspiel bekam. Es war ganz okay. *Super Mario Bros.* auf dem NES hat mich dann hingegen wirklich weggeblasen. Nach mehreren Wochen hatte ich es komplett durchgespielt – und fing dann gleich wieder von vorne an. Die Mario-Reihe ist eine der wenigen Marken, die nie irgendwelche Kompromisse einging. Nintendo erkannte, dass *Mario* und *Zelda* ihre wegweisenden Systemseller sind. Hätten sie jemals einen schlechten Ableger auf den Markt geworfen, würde sich das wohl nicht nur negativ auf den Ruf, sondern auch die Hardwareverkäufe ausgewirkt haben. Die Figur des Mario ist für Nintendo ähnlich bedeutend wie Micky Maus für Disney. Über die Jahre haben sie Mario stets der Hardware entsprechend weiterentwickelt, aus dem kleinen Pixelhaufen ist ein ausgewachsener Charakter mit Persönlichkeit und Charisma geworden. Für mich rechtfertigt Mario alleine den Kauf jeder neuen Nintendo-Konsole. Ein größeres Kompliment kann es meiner Ansicht nach für einen Spielecharakter nicht geben.

den vermutlich zahlungskräftigen Wunsch von Nintendo hin wurde der Plattformer dort als das beste Spiel der Geschichte dargestellt…

Danach gab die Marketing-Maschinerie so richtig Gas: Ebenfalls 1989 startete die etwas seltsame *Super Mario Bros. Super Show*, bestehend aus einem rund 10-minütigen Cartoon, eingebettet in eine Live-Action-Sitcom. Während der ehemalige Profi-WWF-Wrestler Captain Lou Albano den Titelhelden Mario verkörperte, wurde Luigi von Danny Wells gespielt. Setting war das heruntergekommene Appartement der Brüder in New York, wo sie diverse Promis aus der amerikanischen TV- und Sportszene empfingen. In einigen Folgen trugen Mario und Luigi sogar Frauenkleidung, um in die Rollen von Marianne und Luigeena zu schlüpfen – spätestens jetzt war wohl auch das Live-Publikum verwirrt.

Es kam aber noch dicker in Sachen Mario-Bros-TV-Shows: Im Weihnachtsprogramm 1989 liefen in Südkalifornien die *King Koopa's Kool Kartoons*, die stark an die Krusty-Sendungen aus *Die Simpsons* erinnerten. Der Hauptdarsteller verkleidete sich dort als Bowser (anfangs hieß er noch King of the Koopa), und die Kinder im Publikum waren die Koopa Troopas.

Mario wird mobil

1989 erschien in Japan und Nordamerika der Game Boy – und Mario wurde erstmals mobil. Einer der Launchtitel war *Super Mario Land*, entstanden unter der Aufsicht von Gunpei Yokoi (Co-Designer von *Donkey Kong* und *Metroid* und Produzent von *Kid Icarus*). Yokoi drückte dem Spiel seinen eigenen Stempel auf, was zu einem einzigartigen Mario-Spiel führte. Durch Draufspringen erledigte Koopa Troopas verwandeln sich in tickende Bomben, andere Feinde hinterlassen einen kleinen Knochenhaufen. Auch Elemente aus Yokois früheren Spielen finden sich in *Super Mario Land* wieder. Die unterirdischen Abschnitte etwa erinnern an Metroid (Level 3–4). Die Sidescroller-Abschnitte, in denen Mario ein Flugzeug steuerte, gab es so ähnlich schon in *Kid Icarus*.

Aufgrund der Popularität von Mario und der großen Nutzerbasis des Game Boy wurde *Super Mario Land* mit mehr als 14 Millionen verkauften Einheiten zu einem Hit. Zwei Nachfolger kamen auf den Handheld: *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins* ist vor allem dafür bekannt, dass dort das erste Mal Marios Doppelgänger Wario auftauchte. In *Wario Land: Super Mario Land 3* durftet ihr den verrückten Bösewicht dann sogar selbst steuern.






Trip Hawkins
Gründer von Electronic Arts

Mario sah ich das erste Mal vor mehr als 30 Jahren in einer Spielhalle im Silicon Valley. Miyamoto-san ist einfach der beste Spieledesigner der Geschichte, und sein Charakter Mario ist allgegenwärtig!



Dann stand die vierte Konsolengeneration an. Sowohl der Arcade- als auch der Heimkonsolenmarkt erlebten gerade eine neue Blütezeit. Das NES hatte Videospiele wieder zurück in nordamerikanische Haushalte gebracht, und Sega läutete mit dem Mega Drive die 16-Bit-Ära ein. Mario war mittlerweile allen Spielern ein Begriff, dementsprechend gespannt warteten die Fans bereits auf das nächste Jump-and-run mit dem italienischen Klempner, das für Nintendos 16-Bit-Konsole Super Famicom/SNES angekündigt war.

Super Mario World erschien 1990 und baute auf dem Konzept von *Super Mario Bros. 3* auf. Miyamoto und sein Team nutzten die Zusatzpower des Super Nintendo für Verbesserungen, nicht aber unbedingt für Innovationen gegenüber dem NES-Klassiker. Die spaßigen Minispiele und das Inventar wurden gestrichen, dafür erhielt Mario eine optische Überarbeitung. Einige neue Power-ups wurden eingebaut, darunter der gelbe Umhang, mit dem der Held für kurze Zeit fliegen kann.

Yoshi als Sidekick

Mit dem grünen Dinosaurier Yoshi wurde Mario auch ein neuer Begleiter an die Seite gestellt, dessen Greifzunge vermutlich von Nintendos beliebtem Spielzeug *Ultra Hand* aus dem Jahr 1966 inspiriert war. Der Name Yoshi hingegen könnte eine Ableitung von Nintendos damaligem Präsidenten Hiroshi Yamauchi gewesen.

Angeblich durch sein Motocross-Spiel *Excitebike* inspiriert, wollte Miyamoto bereits nach *Super Mario Bros.* unbedingt einen Dinosaurier als reitbaren Sidekick. Auf die Frage, warum Yoshi dann so lange auf sich warten ließ, antwortete Miyamoto im Mario Mania Guide: „Als das Spiel veröffentlicht wurde, hielten wir es für eine gute Idee, erst einmal einen Nachfolger zu machen. Wir haben zwar immer eine Menge Ideen, können diese aber nicht sofort umsetzen. Yoshi ist hierfür ein gutes Beispiel: Seit dem ersten *Super Mario Bros.* wollten wir Mario auf einem Dinosaurier reiten lassen, aber das war technisch unmöglich. Erst mit dem Super NES konnten wir unseren Plan dann umsetzen."

Auf *Super Mario World* folgte *Super Mario Kart*, das nicht nur zum bestverkauften Rennspiel auf dem SNES wurde, sondern auch zur erfolgreichsten Spin-off-Serie. Mario war für Nintendo zur vielseitig einsetzbaren Ikone geworden. Der Charakter war so bekannt, dass es nur noch eine Frage der Zeit war, bis das erste richtige Filmstudio bei Nintendo anklopfen sollte. 1993 war es so weit, Mario und Luigi traten in *Super Mario Bros.* erstmals auf die große Filmbühne. Bob Hoskins und John Leguizamo spielten Mario und Luigi, Dennis Hopper mimte den Bowser. Die großen Erwartungen konnte der Film aber nicht mal im Ansatz erfüllen. Der Film floppte an den Kinokassen, auch weil das bunte *Mario Bros*-Universum gegen eine billige Version von *Total Recall* getauscht wurde. Es sollte bis heute der einzige Ausflug ins Filmgenre für die Brüder bleiben.

Zurück zu den Spielen: Hier stand auf dem SNES der Nachfolger zu *Super Mario World* an, das im Prinzip ein Prequel zur gesamten Mario-Reihe war. In *Super Mario World 2: Yoshi's Island* tauchten Mario und Luigi nämlich ausschließlich als Babys auf – und Yoshi musste sie sicher zu ihren Eltern bringen. Bei der Hintergrundgeschichte zu Mario ergab sich nun aber endgültig ein Bruch. Startete Mario seine Karriere einst als Klempner aus New York, der es mit einem Gorilla und einer Menge Ungeziefer aufnahm, lebte er nun in einem Haus im Pilz-Königreich, wie die Endsequenz von *Super Mario World 2* zeigte.

Noch auf dem SNES schnupperte Mario in ein ganz neues Genre. In Zusammenarbeit mit Square entstand *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars*, das ein isometrisches Plattform-RPG mit rundenbasierten Kämpfen kombinierte. Obwohl aber bei der Grafik die flotte ACM-Grafiktechnik aus *Donkey Kong Country* zum Einsatz kam, ging der Genremix bei der Spielerschaft unter: Die Tage des Super Nintendo waren so gut wie gezählt, außerdem kam es nur in den USA und in Japan in den Handel.



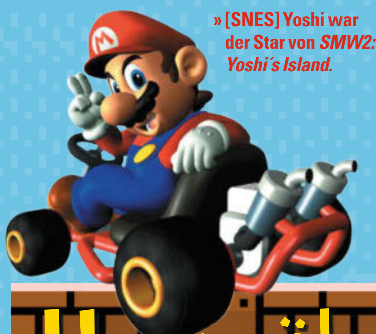


»SMB3 WURDE BEI SEINER ANKÜNDIGUNG ALS DAS BESTE SPIEL DER GESCHICHTE VERKAUFT. ES IST NAH DRAN.«





» [SNES] Yoshi war der Star von *SMW2: Yoshi's Island.*



ERINNERUNGEN



Philip and Andrew Oliver
Mitgründer von Blitz Software

PO: Das erste Mal sahen wir Mario 1981 in der Automatenversion von *Donkey Kong*. Ein paar Jahre später, 1988, gingen wir zur Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas und waren überrascht, wie präsent die Spielebranche dort vertreten war. Besonders Nintendo war sehr präsent auf der Messe. Mario war schon damals das Herzstück des Unternehmens, die Reihe war auf dem NES obenauf. Ich glaube, sie hatten um die 20 Millionen Kopien verkauft, was unglaublich war.

AO: Ich kann mich noch an *Super Mario Bros.* auf einem importierten NES im Jahr 1986 erinnern. Es sah so fehlerfrei, glatt poliert und so spaßig aus. Das Beste war aber, dass es auch zugänglich war. Meine erste Erfahrung mit Mario in *Donkey Kong* war aber durchwachsen. Er spielte zwar in tollen Spielen mit, seine Spielfigur war aber nur Durchschnitt.

PO: Die Mario-Spiele sind alle toll. *Super Mario 64* zeigte der Welt aber erst, dass Spiele in 3D tatsächlich besser sein können. Andrews Lieblingsspiel dürfte aber trotzdem *Mario Kart* sein, das auch bei mir weit oben auf der Liste steht.

AO: Mario steht nicht nur für exzellentes Gameplay, auch seine Persönlichkeit hat sich mit dem Fortschritt der Hardware weiterentwickelt. Mit jeder neuen Konsole wurden seine Qualitäten weiter verfeinert und ausgebessert, ohne dass dabei Änderungen an seiner Person vorgenommen wurden – Mario ist im Grunde immer noch derselbe wie in den 80ern.



Steve Lycett
Sumo Digital

Es ist keine große Überraschung, aber mein Favorit ist *Super Mario World*. Zu meinem 18. Geburtstag bekam ich ein SNES geschenkt, daraufhin verbrachte ich Wochen meines Lebens damit, alle versteckten Ausgänge zu finden, die Star Road zu beenden und einen zweiten Durchgang anzugehen. Ein großartiges Spiel, das viel besser als ich gealtert ist. Die Qualität ist einfach ausgezeichnet. Wenn „Mario" draufsteht, weiß man einfach, dass man ein Spiel bekommt, in dem viel Liebe und Sorgfalt, aber auch die Hingabe zu Details und stundenlanger Spielspaß stecken. Mario-Spiele kaufe ich, ohne mir überhaupt Tests anzuschauen, Nintendo liefert immer gute Arbeit ab.

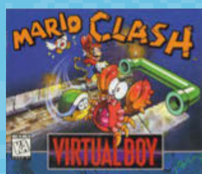


Ralph Baer
Erfinder der Magnavox Odyssey (verstorben 2014)

Für mich ist Mario eine lebende Legende. Von meinem originalen NES und dem *Duck Hunt/Mario*-Modul konnte ich mich nie trennen. Schon früh habe ich gezeigt, wie man mit Spielen wie *Duck Hunt* oder heute auf der Wii physisch interagieren kann, aber da war ich der Zeit wohl wie so oft 20 Jahre voraus. Wenn in meiner Werkstatt das alte TV-Gerät eingeschaltet ist, kann aber niemand einer Partie *Mario* widerstehen, falls ich nicht gerade mit *Duck Hunt* beschäftigt bin.

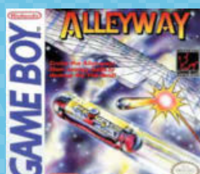
Ungewöhnliche Mario-Spiele

Diese Spiele gehören nicht zur klassischen Super-Mario-Reihe, haben aber trotzdem eine Erwähnung verdient.



Mario Clash
VIRTUAL BOY

Diese rotgefärbte 3D-Neuauflage des originalen *Mario Bros*-Automaten war neben *Mario Tennis* das erste von zwei Mario-Spielen für den Virtual Boy. *Mario Kart* für das SNES mal außer Acht gelassen war es auch das erste 3D-Mario.



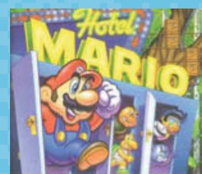
Alleyway
GAME BOY

Bei diesem gelungenen *Breakout*-Klon handelt es sich nur indirekt um einen Mario-Titel. Der Klempner sitzt nämlich im beweglichen Schläger am unteren Bildschirmrand. Das sieht man allerdings auch nur auf der Packung oder dem Modul des Spiels.



Mario Paint
SUPER NINTENDO

Mario Paint wurde im Bundle mit einer Maus ausgeliefert, die allerdings nur von wenigen Spielen unterstützt wurde. In dem Programm könnt ihr eigene Zeichnungen, Stempel und Animation entwerfen, ein Musikgenerator war ebenfalls an Bord.



Hotel Mario
PHILLIPS CD-I

Das Puzzlespiel für das CD-i wird oft als das schlechteste Mario-Spiel aufgeführt. Es war ein Abfallprodukt der Super-Nintendo-CD-Saga, in dem ihr Princess Toadstool retten musstet. Hierfür solltet ihr aus unerklärlichen Gründen Türen schließen.



All Night Nippon Super Mario Bros
FAMICOM DISK SYSTEM

Wäre dieser Titel nicht bei Nintendo entstanden, wäre er wohl der verrückteste je veröffentlichte Mario-Klon. Es handelt sich um eine Fusion aus *Super Mario Bros.* und den Lost Levels mit Sprites von japanischen Radio-DJs.



Mario-Lernspiele
NES, SNES, PC

Der Klempner spielte auch in einer Reihe von Lernspielen mit. Dazu gehören etwa das Geografiespiel *Mario is Missing!*, *Mario Teaches Typing* und *Mario's Time Machine*, eine halbherzige Geschichtslehrstunde.



Super Mario Excitebike
SUPER NINTENDO SATELLAVIEW

„*Mario Kart* trifft *Motocross*" beschreibt diesen *Excitebike*-Titel mit Mario und seinen Freunden wohl am besten. Da er in vier Teilen exklusiv für das Satellaview-Add-on erschien, ist er allerdings sehr unbekannt.



MR. VIDEOGAME

Aus Rivalität wird Freundschaft





■ Kein Bericht über Mario wäre komplett, würde er nicht auf den 16-Bit-Konsolenkrieg eingehen, in dem auch Nintendos Maskottchen eine große Rolle spielte. Anfang der 90er gab es auf Schulhöfen zwei Lager: Die eine Seite schwärmte für einen Dinosaurier-reitenden italienischen Klempner namens Mario, die andere hielt hingegen dem lebhaften blauen Überschalligel Sonic die Treue. Obwohl die beiden kaum unterschiedlicher hätten sein können, standen sie ob ihrer Herkunft aus dem Hause Nintendo beziehungsweise Sega als Sinnbild für eine der aufregendsten Zeiten der Spielegeschichte. Mit jeder weiteren Konsolengeneration ließ die Rivalität der beiden jedoch mehr und mehr nach, bis sich Sega 2001 sogar ganz aus dem Konsolengeschäft zurück zog. Was nun aber geschah, hätte kein Schulkind der früher 90er für möglich gehalten: Sega begann, Sonic-Spiele für Nintendo-Hardware zu veröffentlichen – los ging es mit *Sonic Adventure 2 Battle* für den GameCube. Erstmals vereint waren die beiden einst verfeindeten Maskottchen aber erst mit *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* im Jahr 2007. Seit 2008 dürfen sie sich dann auch erstmals in *Super Smash Bros Brawl* die Köpfe einschlagen.

ERINNERUNGEN



Martyn Brown Gründer von Team 17

Wie wohl viele andere sah auch ich Mario zum ersten Mal in *Donkey Kong*. Gegen den Gorilla spielte er aber nur die zweite Geige. Umso erstaunlicher war es, dass Nintendo diesen vorher anonymen Charakter weiter ausbaute und ihm seine eigenen Spiele spendierte. Da ich zu dieser Zeit aber zu sehr mit dem Amiga beschäftigt war, bekam ich von seinen ersten Auftritten nicht viel mit – ich wusste nur, dass sie perfekt spielbar waren. Mein Liebling ist vermutlich *Mario 64*, weil es für seine Zeit so unglaublich gut durchdacht war. Ich habe mir auch die letzten Spiele angeschaut, doch die sind mir auf Dauer zu anstrengend. Warum Mario noch immer so beliebt ist? Er ist einfach ein entzückender Charakter und steht für viel Spaß. Außerdem sind die Spiele mit ihm grundsätzlich so gut ausbalanciert, dass es kaum möglich ist, von ihnen frustriert zu sein oder sich über sie aufzuregen.



David Braben Entwickler von Elite

Meine erste Erfahrung mit Mario müsste in einem Pub mit dem originalen *Donkey Kong* gewesen sein. Um ehrlich zu sein, habe ich ihn gar nicht richtig wahrgenommen, da ich mehr auf das damals etwas bizarre Spielprinzip konzentriert war. Zum ersten Mal richtig Spaß mit einem Mario-Spiel hatte ich in *Mario 64*, da es zumindest für mich weniger frustrierend als die Vorgänger war. Auch die folgenden Titel haben mir gefallen. *Mario 64* bleibt mir aber in besonderer Erinnerung. Interessanterweise war die Optik von Mario in *Donkey Kong* und Super Mario Bros. noch sehr verschwommen und verpixelt. In den späteren Spielen besserte sich das dann, zu einer richtigen Figur wurde er aber erst in *Mario 64*. Dort bekam er einen richtigen Charakter verpasst, sprach zum Beispiel auf dem Titelbildschirm zum Spieler. Für Nintendo wurde Mario, insbesondere in den USA, mehr und mehr zur Identifikationsfigur. Er ist aber auch liebenswert, wenn er zum Beispiel wie ein Kleinkind läuft. Er ist ein wirklich harmloser Spieleheld.



» [Wii] Mit den beiden *Mario Galaxy*-Spielen erreichte Mario wieder seine Hochform.

Mario wird 64

Mit dem N64 erlebte die Mario-Reihe ihren wohl größten Wandel. *Mario 64*, so der Name des Launchtitels für die neue Konsole, revolutionierte das gesamte Genre der Plattform-Spiele, in dem es bewies, dass man das Gameplay der Mario-Spiele in eine echte 3D-Welt verpacken konnte – ohne Einbußen in Sachen Kreativität, Gameplay und Spielspaß hinnehmen zu müssen. Großen Anteil hieran hatte unter anderem die Analogsteuerung des N64-Controllers. Marios Bewegungsrepertoire wurde enorm aufgewertet, aus dem beleibten Klempner wurde ein gelenkiger Baryshnikov. Das Leveldesign war durch den Wechsel zur 3D-Grafik viel offener angelegt, wobei ein Schloss als Levelhub diente. In vielerlei Hinsicht erinnerte *Mario 64* sogar an ein spielbares *Alice im Wunderland*, nicht zuletzt auch durch den Auftritt des Hasen Mips, der gewisse Ähnlichkeiten mit dem weißen Hasen aus Lewis Carrolls Geschichte aufwies.

Auf dem N64 machte Mario danach mit immer mehr neuen Genres Bekanntschaft. Hudson entwickelte den ersten Teil der *Mario Party*-Reihe, außerdem betätigte sich der Klempner in *Mario Golf* und *Mario Tennis* wieder sportlich. In *Super Smash Bros* prügelte er sich – Nintendo-typisch knuffig und familiengerecht – mit seinen Freunden, und mit *Paper Mario* kehrte er auch zum RPG-Genre zurück.

Überraschend: Obwohl *Mario 64* direkt zum Launch des N64 auf den Markt kam, wurde nie ein Nachfolger veröffentlicht. Dabei befand sich dieser für einige Zeit in Entwicklung, zumindest für die Hardware-Erweiterung 64DD. Den Start der Arbeiten an dem Spiel gab Miyamoto auf der E3 1997 bekannt. Als der Launch des Add-ons in Japan aber zum Desaster wurde und die Verkäufe auf ganzer Linie enttäuschten, stellte Nintendo die Produktion der Hardware und damit auch die Entwicklung des zugehörigen Mario-Spiels schnell ein.

Super Mario 128?

Auf der E3 des darauffolgenden Jahres wurde dennoch ein Nachfolger zu *Mario 64* angekündigt: *Super Mario 128*. Später sollte dieses Spiel dann aber als *Super Mario Sunshine* für den GameCube veröffentlicht werden. Abgesehen von der Story und dem Setting – Mario hat angeblich die Isla Delfino mit Schmierereien verschmutzt und soll diese nun wieder entfernen – wurden viele Elemente aus *Mario 64* übernommen: Die Levels sind durch Hubs miteinander verbunden, und erneut musstet ihr Sterne (beziehungsweise Sonneninsignien) einsammeln. Darüber hinaus kehrt auch Yoshi zurück. Die größte Neuerung ist der Dreckweg 08/17, der sich nicht nur zum Säubern der Levels eignete, sondern auch bei der Fortbewegung half. So konntet ihr euch durch dieses Utensil in die Luft schleudern lassen oder von einem Temposchub profitieren. Das Allround-Gadget wurde aber auch zum Streitpunkt für Fans, da es die Kontrolle von Mario unnötig erschwerte.

In Sachen Popularität konnte *Mario Sunshine* nie mit den vorigen großen Mario-Titeln gleichziehen. Zusätzlich zeichnete sich ab, dass der GameCube nicht an den Erfolg anderer Nintendo-Konsolen anknüpfen würde. Es schien fast so, als würde der Videospiele-Gigant, der den Markt lange dominierte, mehr und mehr an Boden verlieren. Ein guter Beleg hierfür war auch die Leidenschaftslosigkeit, die sich in neuen Mario-Spielen bemerkbar machte. Sowohl *Mario Power Tennis* als auch *Mario Super Baseball* und *Mario Golf Toadstool Tour* waren nicht mehr als uninspirierte Sportspiel-Varianten. *Mario Kart: Double Dash* fehlte es trotz hoher Qualität und neuem Beifahrer-System ebenfalls an Frische. Bevor Nintendo aber in der Versenkung zu verschwinden drohte, holten sie ihr wohl größtes Ass aus dem Ärmel: die Wii!

Unendliche Weiten

Mit *Super Mario Galaxy* und *Super Mario Galaxy 2* schaffte es Nintendo endlich wieder, den Spaß einzu-

ERINNERUNGEN



Ste Pickford
8-Bit-Legende

Bei mir war es definitiv der *Donkey Kong*-Automat, entweder in der Stockport-Spielhalle, oder bei einem Urlaub in Blackpool oder Southport. Natürlich wusste ich mit der Spielfigur Mario damals noch nichts anzufangen. Ich habe Unmengen an Geld in das Spiel gesteckt, es aber nie weiter als auf den zweiten Bildschirm geschafft. Richtig Bekanntschaft mit Mario machte ich erst bei Rare. Wir hatten dort 1988 ein Meeting, und sie zeigten uns *Super Mario Bros.* auf dem NES. Wir müssen aufgrund der hässlichen Grafik wohl unsere Gesichter verzogen haben, wir waren ja damals mit der Entwicklung von Amiga- und Atari-ST-Spielen beschäftigt – und waren höher aufgelöste 16-Farben-Grafiken ohne sich ständig wiederholende Bitmaps gewöhnt. Die Stampers sagten uns, dass wir die Optik ignorieren sollten und bestanden sogar darauf, dass wir es spielen, weil es besser als jedes Amiga-Spiel sei. Wir lachten nur, doch sie gaben uns ein NES mit ein paar Spielen mit – und *Super Mario Bros.* war tatsächlich großartig. Die Ironie ist: Die Grafik von *SMB* ist um einiges besser gealtert als die von Amiga-Titeln der gleichen Zeit. Mein Lieblingsspiel der Reihe ist ohne Zweifel *Super Mario Bros. 3*. Als es auf den Markt kam, entwickelten wir selber NES-Spiele. Wir waren einfach nur überwältigt, wie viel besser als unsere eigene Arbeit es war. Zu diesem Zeitpunkt wurde mir erstmals klar, was für ein genialer Designer Shigeru Miyamoto war und was Nintendo für ein toller Entwickler ist. Sie waren allen anderen Studios auf der Welt um einige Schritte voraus. *SMB3* hatte so viele neue Ideen – in jedem Level gab es neue Überraschungen. Ich glaube, bis zu *Mario Galaxy* hat kein Spiel mehr so viele Neuerungen umgesetzt. Aufgrund meiner persönlichen Erinnerungen gewinnt *SMB3* aber dennoch das Rennen gegen *Galaxy*.

ERINNERUNGEN



Greg Omi
Programmierer für Atari Lynx

■ Erstmals begegnete ich Mario in *Donkey Kong*, bewusst wahrgenommen habe ich ihn aber erst in *Super Mario Bros.* für das NES. Ich arbeitete seinerzeit bei Epyx und die Tester spielten es. In dem Jahr kaufte ich all meinen Nichten und Neffen ein NES. Mein persönlicher Favorit unter den Mario-Spielen ist aber vermutlich *Mario Kart 64*, weil es uns zu *Crash Team Racing* brachte, das für mich das spaßigste all meiner eigenen Spiele ist. Ich liebte die Driftmechanik und die Power-ups, die das Rennspiel-typische Gummiband ersetzten und damit den Spielern im hinteren Feld zurück halfen. Auch das Streckendesign gefiel mir, besonders Wario Stadion mit seiner nicht so vorgesehenen Abkürzung am Anfang, wo man gleich doppelt über die Wand springen konnte. Mario war einfach zur richtigen Zeit am richten Ort. Durch seinen Erfolg in *Super Mario Bros.* wurde er zum Maskottchen von Nintendo. Daraufhin basierten immer mehr Spiele auf Mario, was wiederum seine Popularität weiter steigerte. Diese Bekanntheit sollte keinesfalls unterschätzt werden, sie ist enorm wichtig, um gegen die Konkurrenz zu bestehen. Aus diesem Grund machen Entwicklerstudios auch Fortsetzungen und Filmstudios Blockbuster. Indies und neue Marken haben es ungleich schwerer. Schaut euch etwa Social Gaming an: *Farmville*, an dem ich gerade arbeite, ist doppelt so beliebt wie das zweitbekannteste Spiel, wiederum gefolgt von etlichen weiteren Titeln. Zu jeder Zeit kann nur ein einziges Spiel an der Spitze stehen, und irgendwann wird auch *Farmville* abrutschen und von einem anderen ersetzt werden.

» [N64] *Mario 64* war das Vorzeigeobjekt für 3D-Hüpfspiele.

fangen, der die Mario-Reihe seit jeder auszeichnete. Als Schauplatz diente dieses Mal aber keine Insel oder ein Königreich, sondern gleich die ganze Galaxie mit Dutzenden Planeten voller Geheimnisse. Wie schon in *Mario 64* trug erneut die Steuerung einen großen Teil zur exzellenten Spielbarkeit bei. Gesteuert wurde per Analogstick, wobei auch die Bewegungssteuerung der Wiimote zum Einsatz kam, ohne zu aufdringlich zu wirken. Via Pointer konntet ihr Sternenteile einsammeln, durch kurzes Schütteln der Fernbedienung führte Mario einen Drehsprung aus. Auch die Power-up-Kostüme spielten wieder eine wichtige Rolle. Während die Feuerblume erstmals auch in 3D zum Einsatz kam, gab es auch ganz neue Outfits wie das Bienenkostüm, mit dem ihr für mehrere Sekunden fliegen konntet.



» [GC] In *Super Mario Sunshine* auf dem GameCube gab es erstmals auch Yoshi in 3D.

Nintendo schickte auf der Wii aber auch gleich einige bekannte Mario-Marken ins Rennen, sei es nun *Mario Kart Wii*, wo ihr alternativ die Wiimote wie ein Lenkrad verwenden konntet, *Super Paper Mario* oder *Super Smash Bros Brawl*. Zusätzlich kehrte man zu den Ursprüngen zurück: *New Super Mario Bros.* war ein klassischer 2D-Plattformer mit einem Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler. Mit *Super Mario All-Stars*, das die *Super Mario Bros*-Spiele für die Wii inklusive Soundtrack-CD und weitere Extras enthielt, feierte man zudem gebührend den 25. Geburtstag der Mario-Reihe.

»Ohne Mario würde der Spielebranche etwas fehlen.«

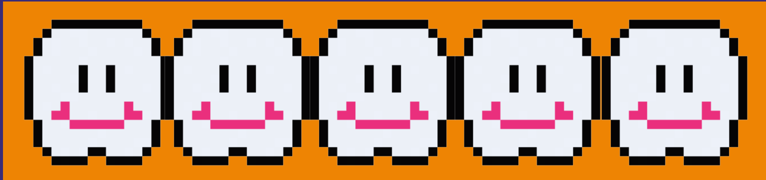
Bei aller Wii-Euphorie kümmerte sich Nintendo aber weiterhin auch um den Handheld-Markt. *New Super Mario Bros.* erschien bereits 2006 für den DS und damit drei Jahre vor dem Wii-Ableger. *Mario 64* wurde für den Handheld umgesetzt, zudem gab es unter anderem eigene Umsetzungen von *Mario Kart* und *Mario Party*. Auch auf dem 3DS blieb sich Nintendo treu: *New Super Mario Bros. 2* etwa konnte die Qualität seines Vorgängers halten. Erstmals gab es nun auch ein neuentwickeltes 3D-Mario für den Handheld. *Super Mario Land 3D* vertraute nicht nur auf den 3D-Effekt des 3DS, sondern lieferte auch einige Neuerungen wie den Boomerang-Anzug sowie ein gelungenes Leveldesign.

Als Ende 2012 die Wii U veröffentlicht wurde, hatte Nintendo gleich zum Start wieder ein Mario-Spiel in petto. Obwohl sich viele Fans ein neues *Mario Galaxy* gewünscht hatten, entschied man sich jedoch für *New Super Mario Bros. Wii U*. Auf ein neues 3D-Mario auf einer Heimkonsole mussten die Fans ein weiteres Jahr warten, dann kam Ende 2013 *New Super Mario 3D World*. Trotz seiner sehr hohen Qualität konnte der große Bruder von *Super Mario 3D Land* einem *Mario Galaxy* oder *Mario 64* nicht das Wasser reichen – auch, weil es die Entwickler verpassten, das Tablet-Gamepad der Wii U sinnvoll einzubinden.

Erst *Mario Odyssey* für die Switch konnte Ende 2017 wieder an die großen Vorbilder anschließen. Auch nach rund 33 Jahren ist Mario das größte Zugpferd Nintendos, sei es nun in den Jump-and-runs oder den etlichen Spin-offs wie zuletzt *Mario Kart 8 Deluxe* (Switch, 2017) oder *Super Mario Maker* für WiiU und 3DS (2015/2016). Mario begeistert weiterhin Jung und Alt, und das wird hoffentlich noch viele weitere Jahrzehnte so bleiben. Denn auch wenn ihr mit den Mario-Spielen nicht viel anfangen können solltet, werdet ihr eines nicht leugnen: Hätte Shigeru Miyamoto damals nicht aus einer Not heraus Mario entworfen, würde der Videospielbranche heute etwas fehlen.



Die 25 +1 besten Super Mario Momente




Mario prägt die Spieleszene seit mehr als drei Jahrzehnten. In diesem Artikel stellen wir euch 25 der unvergessenen Momente der Hüpfspiel-Serie vor und bitten einige Entwickler um persönliche Statements zu Nintendos Erfolgsklempner.



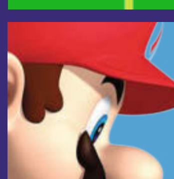
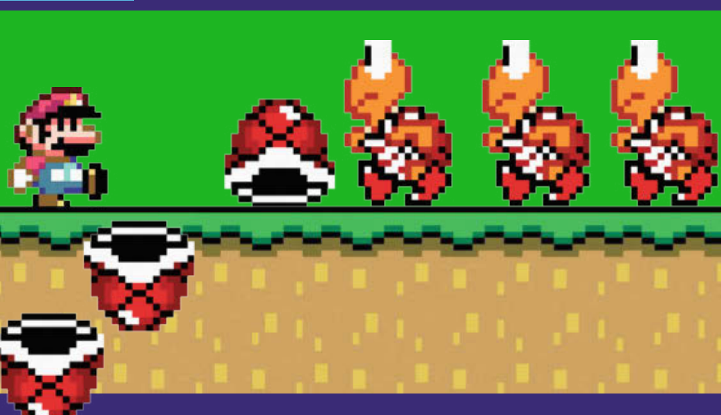
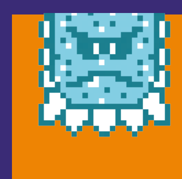
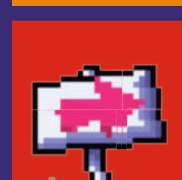


Vielleicht ist er die Ikone der Spielegeschichte, ohne Frage aber eine der kultigsten und gleichzeitig bekanntesten Figuren. 1981 trat Mario erstmals als Jumpman in Erscheinung; die volle Aufmerksamkeit erlangte der Klempner mit Schnauzbart 1985: Shigeru Miyamoto erschuf nicht nur einfach *Super Mario Bros.*, sondern im Grunde das gesamte Jump-and-run-Genre, wie wir es heute kennen.

1996 stellte Nintendo die Plattformer erneut auf den Kopf: *Super Mario 64* bewies eindrucksvoll, dass diese auch in 3D perfekt funktionieren können. Viele Nachahmer haben seitdem versucht, Mario vom Thron zu stoßen, doch niemand konnte ihn ernsthaft gefährden – und wenn wir ehrlich sind, sieht es auch nicht danach aus, als würde sich das in naher Zukunft ändern. Nachdem wir euch in der **Retro Gamer**-Sonderausgabe Spezial 1/2015 bereits die Geschichte Marios vorgestellt haben, möchten wir nun der Frage auf den Grund gehen, warum die Serie bei Spielern so beliebt ist. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir euch 25 der unzähligen unvergessenen Mario-Momente. Zusätzlich haben wir diverse Entwickler dazu ermuntert, ihre persönlichen Erinnerungen an Mario und seine Spiele mit uns zu teilen. Folgt uns auf eine Zeitreise durch 30 Jahre Mario-Geschichte. Wir garantieren euch, dass ihr euch an einige der geschilderten Situationen noch so gut erinnert, als wäre es erst gestern gewesen!








DIE ULTIMATIVE SUPER MARIO BROS. TIMELINE

Diese Spiele zählen zur klassischen Super Mario-Reihe.

- **SUPER MARIO MAKER** NINTENDO WII U — 2015
- **SUPER MARIO 3D WORLD** NINTENDO WII U — 2013
- **NEW SUPER MARIO BROS. U** NINTENDO WII U
- **NEW SUPER MARIO BROS. 2** NINTENDO 3DS — 2012
- **SUPER MARIO 3D LAND** NINTENDO 3DS — 2011
- **SUPER MARIO GALAXY 2** NINTENDO WII — 2010
- **NEW SUPER MARIO BROS. WII** NINTENDO WII — 2009
- **SUPER MARIO GALAXY** NINTENDO WII — 2007
- **NEW SUPER MARIO BROS.** NINTENDO DS — 2006
- **SUPER MARIO SUNSHINE** GAMECUBE — 2002
- **SUPER MARIO 64** NINTENDO 64 — 1996
- **SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS** GAME BOY — 1992
- **SUPER MARIO WORLD** SUPER NINTENDO — 1990
- **SUPER MARIO LAND** GAME BOY — 1989
- **SUPER MARIO BROS. 3** NES
- **SUPER MARIO BROS. 2** NES — 1988
- **SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS** NES — 1986
- **SUPER MARIO BROS.** NES — 1985





WELT 1-1

GESEHEN IN:
Super Mario Bros.



Das erste Mal vergisst man nie! Nachdem wir die Starttaste drücken, wird der Bildschirm kurz schwarz, dann zeigt er folgende Buchstabenkombination an: World 1-1. Gleich danach setzt die Titelmusik des Spiels ein – und sie brennt sich umgehend für den Rest des Leben ins Ohr. Ihr befindet euch im ersten Level von *Super Mario Bros.*, das bis zum heutigen Tag ein Musterbeispiel für Spieleinstiege ist. Ein wortreiches Tutorial ist nicht nötig, vielmehr erlernt ihr die Grundmechaniken von Marios erstem ausgewachsenen Hüpfabenteuer innerhalb weniger Minuten. Rechts im Bild seht ihr erste Objekte, also müsst ihr euch nach rechts bewegen. Fragezeichen auf Blöcken erregen Aufmerksamkeit – was passiert wohl, wenn man mit ihnen interagiert, indem man gegen sie hüpft? Welche Nebenwirkungen Pilze haben und wie man sich gegen Goombas wehrt, finden wir ebenfalls schnell heraus. Gelungen ist vor allem die Balance von Welt 1-1: Sie fordert den Spieler, ohne ihn zu überfordern. Doch *Super Mario Bros.* spart sich einige Überraschungen auf. So erfahren entdeckungsfreudige Spieler, dass sie gleich im ersten Untergrundbereich die offensichtlichen Levelgrenzen verlassen können, um dort über einen Geheimweg auf die berüchtigte Warp-Zone zu stoßen.



„Mein Favorit und gleichzeitig meine erste Begegnung mit der Reihe ist der Automat von *Super Mario Bros.*. Das Spiel hatte gleich mehrere Momente, die heute selbstverständlich sind, damals aber für offene Münder sorgten – etwa die butterweich scrollende Umgebung. Was mich aber wirklich wegblies, waren die grünen Röhren, die ich betreten und damit neue Bereiche entdecken konnte. Dieses simple Element ließ die Spielwelt für mich gleich viel größer und mysteriöser wirken. Fast alle Kinder sind doch davon fasziniert, Höhlen zu erkunden – und die Röhren in *Super Mario Bros.* erfüllten genau diesen Zweck. Nach diesem Spiel wurden geheime Bereiche in Spielen zum Standard. In den Apogee- und 3D-Realms-Titeln, an denen ich beteiligt war, versuchten wir immer, so viele Geheimareale wie möglich unterzubringen – das alles nur wegen *Super Mario Bros.*"

SCOTT MILLER, 3D REALMS

DER ERSTE PILZ

Der verlockende Fragezeichen-Block bettelt geradezu danach, von unten angehüpft zu werden. Lasst eurer Neugier freien Lauf, und ihr werdet mit einem Pilz belohnt, der Mario zu Super Mario heranwachsen lässt. Was heute längst Routine ist, war damals eine echte Überraschung.

DIE ERSTE BEGEHBARE RÖHRE

DAS ERSTE GEHEIMNIS

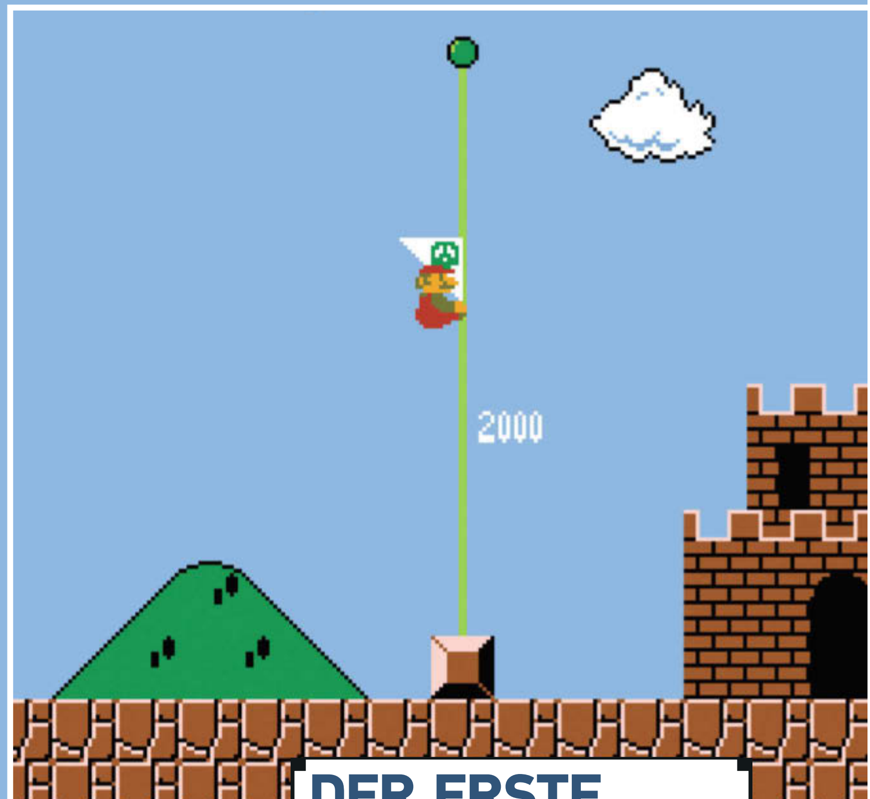
Das versteckte Extraleben könnt ihr gleich im ersten Durchlauf von Welt 1-1 finden, vermutlich stoßt ihr sogar unabsichtlich drauf. Das Besondere daran ist, dass ihr auch dann noch genügend neue Dinge in den Mario-Spielen entdecken könnt, wenn ihr davon ausgeht, schon alles in- und auswendig zu kennen.



„Das Beste, was mir je in einem Mario-Spiel passiert ist, war, dass ich die Warp Zone in *Super Mario Bros.* auf dem NES entdeckt habe. Über eine versteckte Kletterpflanze konnte ich über den gesamten Level hinweg laufen. Mit mir im Raum saßen fünf Freunde, und wir alle waren baff, als wir plötzlich vor den Warp-Röhren standen. Damals hatten Cheats und Geheimnisse noch einen ganz anderen Stellenwert als heute." **ALEX WARD, CRITERION**



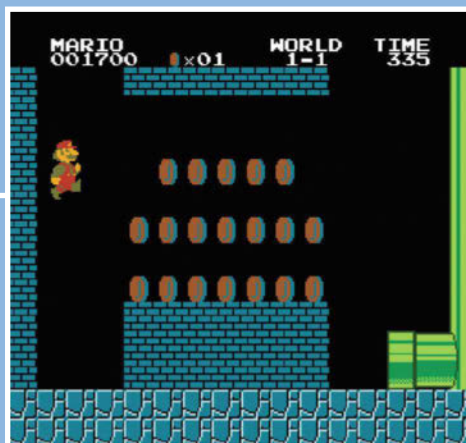
Als Entwickler sieht man Spiele häufig aus einem anderen Blickwinkel als der Durchschnittsspieler. Die ersten *Mario*-Spiele auf dem NES sind hierfür ein gutes Beispiel. Daher fiel mir gleich auf, dass die Hintergrundgrafiken offensichtlich auf Character Mapping basieren. Shigeru Miyamoto entschied sich ganz bewusst dafür, die Welt in Mario aus Blöcken zu erstellen. Dies ermöglichte ihm aufgrund der effektiven Speichernutzung einerseits größere Areale, andererseits war es aber auch ein Schritt zurück. Er ging ein großes Risiko ein. *Super Mario Bros.* war die Vorzeigemarke, die jeder mit dem NES verband. Die Gefahr bestand darin, dass Spieler die Hardware der Konsole im Vergleich zur damaligen Konkurrenz als minderwertiger hätten einschätzen können. Wie sich jedoch herausstellte, zahlte sich das Risiko zugunsten von Nintendo aus: Die Spieler hielten die bunte, blockartige Spielwelt für eine Designentscheidung in Hinsicht auf den Fantasystil, an eine technische Limitierung dachte niemand. Nicht zuletzt sorgte aber vor allem das eigentliche Spielgefühl für Begeisterung. **DAVID CRANE, ACTIVISION**



DER ERSTE FAHNENMAST

Der Levelausgang ist bereits in Sichtweite, dennoch wartet noch eine letzte Herausforderung auf euch. Je höher ihr an den Fahnenmast springt, desto mehr Punkte erhaltet ihr. Vielleicht gibt es sogar ein Feuerwerk. Motivierendes Spieldesign kann so einfach sein!

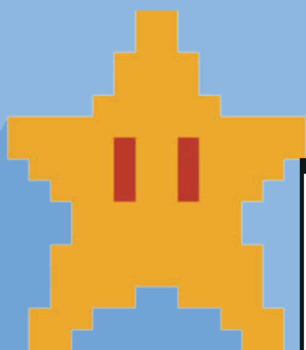




Mario ist Klempner – seine Affinität zu Rohren lässt sich also leicht erklären. Na gut, dass er durch diese reisen kann, erscheint weniger logisch. Egal: Nachdem ihr die erste geheime Münzkammer entdeckt habt, werdet ihr mit Sicherheit jede einzelne Röhre überprüfen.



Ich arbeitete damals in einem Spieleladen, der sich dazu entschieden hatte, nur das Sega Master System zu verkaufen. Ein NES hatte ich daher nie gesehen. Meiner Erinnerung nach lernte ich Mario dann 1989 auf dem Game Boy kennen. Ich hatte mir den Handheld zusammen mit *Super Mario Land* gekauft. Gleich nach meinem ersten Versuch war mir bewusst, wie gut und durchdacht die Levels designt waren. Vier Stunden lang konnte ich nicht die Finger von *Super Mario Land* lassen. Ich war sofort süchtig nach diesem Spiel, die kultigen Melodien hatten sich gleich in mein Hirn gebrannt. Im Gegensatz zu meinem Spectrum kamen der Game Boy und insbesondere *Super Mario Land* auch bei anderen Familienmitgliedern gut an. Und wie ich erst kürzlich bei einem erneuten Durchlauf herausfand, hat es nichts in Sachen Spielbarkeit eingebüßt. **MARK R. JONES, OCEAN SOFTWARE**



DER ERSTE STERN

Wenn man zum ersten Mal einen funkelnden Stern entdeckt, ist einem sofort klar, dass er etwas Besonderes sein muss. Und wir wurden nicht enttäuscht: Der Stern macht Mario, begleitet von einer unfassbar eingängigen Melodie, für eine kurze Zeit zur unbesiegbaren Abrissbirne, die ohne Furcht durch ihre Feinde hindurchläuft.







VIER WEGE ZU SPIELEN

GESEHEN IN: Super Mario Bros. 2

2 In *Super Mario Bros.* 2 könnt ihr auch in die Haut von Marios Freunden schlüpfen. Jeder von ihnen verfügt über besondere Fähigkeiten: Luigi ist etwas langsamer und schwächer als Mario, hüpft dafür aber höher. Peach schwebt nach dem Sprung zu Boden, wohingegen Toad kaum springen kann, dafür aber sehr schnell ist. Außerdem zieht der Pilzkopf besonders flott Gemüse (Power-ups) aus dem Boden.





U-BOOT-ANGRIFF

GESEHEN IN: Super Mario Land

4 Die Mario-Handheld-Spiele von Gunpei Yokoi bleiben einerseits der ursprünglichen Mario-Formel treu, wagen andererseits aber sowohl bei Design als auch Spielmechaniken Neues. Als Beispiel sei hier Welt 2-3 von *Super Mario Land* genannt, die wie ein Shoot-em-up mit einem U-Boot funktioniert. Zum Ende hin sitzt ihr auch noch am Steuer eines Flugzeugs.





BÖSARTIGE PILZE

GESEHEN IN: Super Mario Bros.: The Lost Levels

3 Hatte euch *Super Mario Bros.* noch weisgemacht, dass Pilze grundsätzlich einen positiven Effekt haben, belehrte euch das offizielle Sequel, bei uns als *The Lost Levels* bekannt, schnell eines Besseren. Dort gibt es auch vergiftete Pilze, die euch wie die Attacke eines Gegners schaden.





HAMMERANZUG

FROSCHANZUG

FEUERANZUG